PC - SONY - SEGA - NINTENDO

# 576 KByte

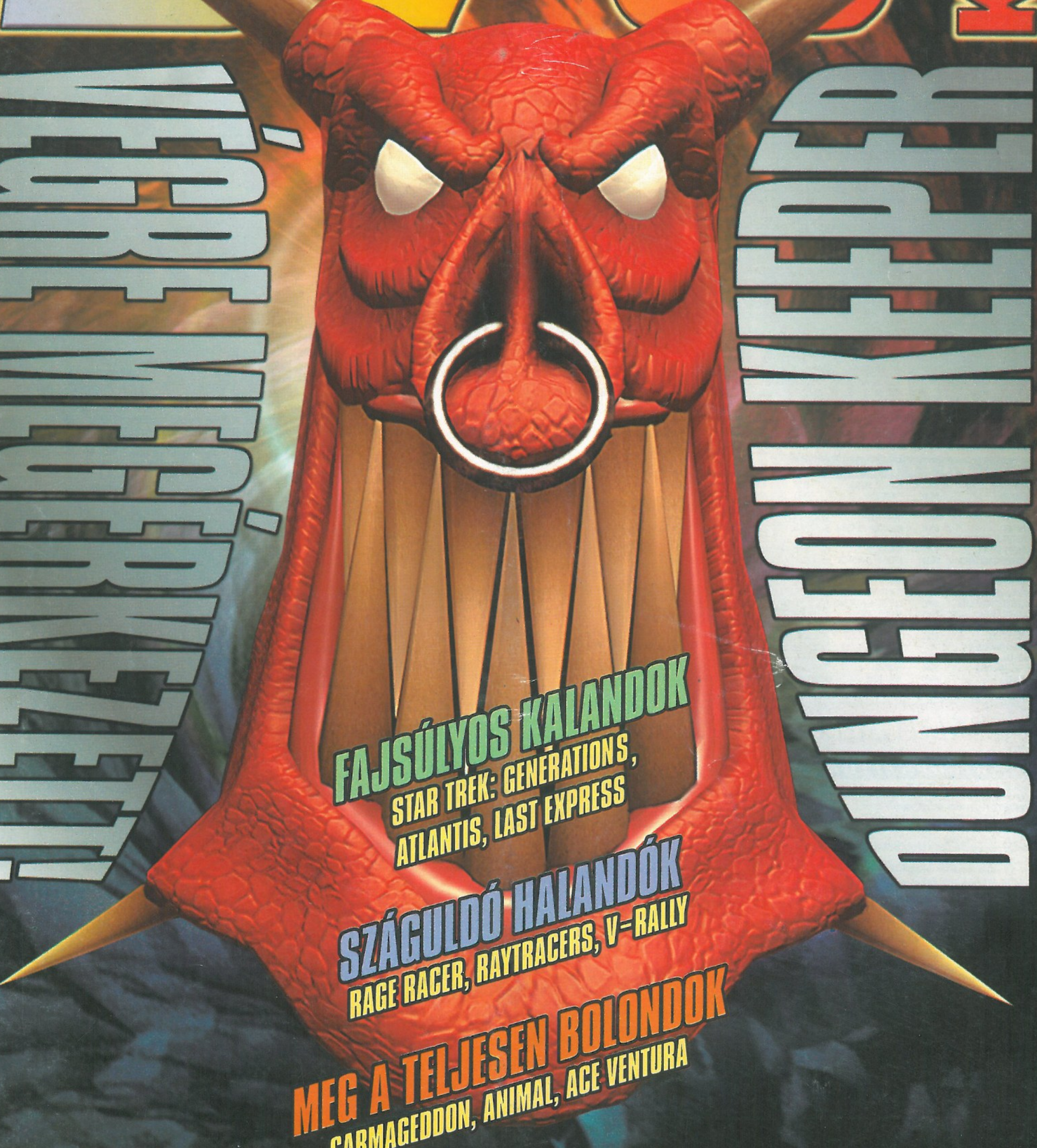
576,-Ft

Számítástechnikai magazin

VIII. évfolyam, 7-8. szám, 1997. július-augusztus

## VÉGRE MEGÉRKEZETT!

## DUNGEON KEEPER



### FAJSÚLYOS KALANDOK

STAR TREK: GENERATIONS, ATLANTIS, LAST EXPRESS

### SZÁGULDÓ HALANDÓK

RAGE RACER, RAYTRACERS, V-RALLY

### MEG A TELJESEN BOLONDOK

CARMAGEDDON, ANIMAL, ACE VENTURA

# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

**1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.**

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

## SNES

### HARDWARE

| | |
|---|---|
| SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD | 19999 |

### AMERIKAI CARTRIDGE-OK

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADAMS FAMILY | 5900 | HARLEY'S ADVENTURE | 5900 |
| AMAZING TENNIS | 5900 | HOLE IN 1 GOLF | 5900 |
| AXELAY | 5900 | JAMES BOND JR. | 5900 |
| BEST OF THE BEST C.K. | 6900 | KENDO RAGE | 5900 |
| CRAZY CHASE | 5900 | PHALANX | 5900 |
| D FORCE | 5900 | PUSH OVER | 3500 |
| DOUBLE DRAGON V | 9900 | THE UNTOUCHABLES | 5900 |
| F ZERO | 5900 | ULTIMATE FIGHTER | 5900 |
| FIRE POWER 2000 | 5900 | X KALIBER 2097 | 8900 |

### PAL CARTRIDGE-OK

| | | | |
|---|---|---|---|
| ASTERIX & OBELIX | 12900 | NBA LIVE 97 | 14900 |
| BEAVIS & BUTTHEAD | 9900 | POWER PIGS | 12900 |
| BIG SKY TROOPER | 11900 | PREHISTORIC MAN | 9900 |
| BOOGERMAN | 12900 | PRINCE OF PERSIA 2 | 13900 |
| BRUTAL | 9900 | REAL MONSTERS | 9900 |
| DEEP SPACE 9 | 13900 | REALM | 9900 |
| DONALD MAUI MALARD | HIVJ | REVOLUTION X | 12900 |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | 14900 | SMURFS | 11900 |
| DONKEY KONG COUNTRY 3 | 14900 | SMURFS 2 | 12900 |
| EARTHWORM JIM | 12900 | SOCCER KID | 9900 |
| EARTHWORM JIM 2 | 12900 | SUPER MARIO ALLSTARS | 9900 |
| HAGANE | 7900 | SUPER MARIO KART | 9900 |
| INCREDIBLE HULK | 10900 | SUPER MARIO LAND 2 | |
| ISS SOCCER DELUXE | 14900 | YOSHI S ISLAND | 14900 |
| KIRBY FUNPACK | 14900 | SUPER MARIO WORLD | 9900 |
| LEMMINGS 2 TRIBE | 9900 | SUPER STAR WARS | 7900 |
| LUCKY LUKE | HIVJ | WEAPONLORD | 12900 |
| MICKEY MANIA | 9900 | WILD GUNS | 9900 |
| MOHAWK & HEADPHONE JACK | 9900 | | |

## GAMEBOY

### HARDWARE

| | |
|---|---|
| GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL | 11999 |

### JÁTÉKOK

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADVENTURE ISLAND | 6900 | PINBALL MANIA | 5900 |
| ALADDIN | 6900 | PINOCCHIO | 7900 |
| ALIEN 3 | 6900 | RACE DAYS | 6900 |
| ASTERIX | 6900 | ROAD RASH | HIVJ |
| CASPER | 6900 | ROBOCOP VS TERM. | 6900 |
| CONTRA ALIEN WARS | 6900 | SMURFS | 6900 |
| DESERT STRIKE | HIVJ | SMURFS 2 | 7900 |
| DONKEY KONG LAND | 6900 | STOP THAT ROACH | 2900 |
| FIFA 97 | 7900 | STREET RACER | 6900 |
| FIST OF NORTHSTAR | 5900 | SUPER MARIO LAND | 4900 |
| IRONMAN XO MANOWAR | 6900 | SUPER MARIO LAND 2 | 5900 |
| KIRBY'S DREAM LAND | 6900 | SUPER MARIO LAND 3 | |
| KIRBY'S PINBALL LAND | 5900 | WARIO LAND | 5900 |
| LION KING | 6900 | SUPER MARIO PICROSS | 5900 |
| LUCKY LUKE | 6900 | TARZAN | 6900 |
| MICRO MACHINES | HIVJ | TRUE LIES | 6900 |
| MORTAL KOMBAT III | 6900 | WAVE RACE | 4900 |
| NIGEL MANSELL | 6900 | WORMS | 7900 |
| OBELIX | 6900 | WWF RAW | 5900 |

## SZÁMÍTÓGÉP

### KIEGÉSZÍTŐK

| | |
|---|---|
| DISK BOX -30 DB-OS CD LEMEZEKNEK | 2999 |
| COMMODORE JOY - ATTACK | 2999 |
| COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD | 2999 |
| PC JOY - ACTION PAD | 4999 |
| PC JOY - COMPETITION PRO | 3999 |
| PC JOY - EXPLORER PAD | 5999 |
| PC JOY - FX3000 | 6999 |
| PC JOY - MAGNUM 6 | 9999 |
| PC JOY - MASTER PAD | 5999 |
| PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD | 4999 |
| PC JOY - POWER PAD | 3999 |
| PC JOY - POWER PAD PRO | 7999 |
| PC JOY - SABRE | 5999 |
| PC JOY - SABRE PRO | 6999 |
| PC JOY - SPRINT PAD | 4999 |
| PC JOY - SWIFT PAD | 4999 |
| PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS | 29999 |
| PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 | 34999 |
| PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY | 9999 |
| PC JOY - TORNADO | 3999 |
| PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK | 3999 |
| PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS | 3999 |
| PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA | 3999 |
| PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE | 3999 |
| PC MOUSEPAD - MOUSE MAT | 399 |
| PC MOUSEPAD - RAT MAT | 1999 |
| PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD | 6999 |

## ANGOL ÚJSÁGOK

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC GAMER+CD | 1599 | EGM2 | 999 |
| PC FORMAT+CD | 1599 | SEGA | 999 |
| EDGE | 999 | PSX OFFICIAL+CD | 1999 |
| EGM | 999 | N64 MAGAZINE | 999 |

## MEGADRIVE

### HARDWARE

| | |
|---|---|
| MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD | 19999 |

### GENESIS CARTRIDGE-OK

| | | | |
|---|---|---|---|
| BELLES QUEST | 7900 | OUTRUNNERS | 5900 |
| NFL 94 FOOTBALL | 5900 | SOCKET | 7900 |
| ONSLAUGHT | 6900 | WIMBLEDON TENNIS | 5900 |
| OUTRUN 2019 | 5900 | | |

### PAL CARTRIDGE-OK

| | | | |
|---|---|---|---|
| BEAVIS & BUTTHEAD | 7900 | MARSUPILAMI | 5900 |
| CASTLEVANIA | 7900 | MEGA MAN WILLY WARS | 11900 |
| CHAKAN | 4900 | MS PACMAN | 7900 |
| CHESTER CHEETAH | 5900 | OOZE | 5900 |
| COMIX ZONE | 5900 | PAPERBOY | 7900 |
| DEEP SPACE 9 | 12900 | PITFALL | 5900 |
| DRAGON'S REVENGE | 7900 | REAL MONSTERS | 7900 |
| DYNAMITE HEADY | 9900 | REVOLUTON X | 9900 |
| ECCO THE DOLPHIN | 7900 | RUGBY WORLD CUP 95 | 7900 |
| EX MUTANTS | 6900 | SKELETON KREW | 12900 |
| EXO SQUAD | 11900 | SMURFS 2 | 11900 |
| HOOK | 7900 | SPIROU | 7900 |
| INC. CRASH DUMMIES | 7900 | SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 12900 |
| ISS SOCCER DELUXE | 13900 | SUPER SKIDMARKS | 11900 |
| IZZY' S QUEST | 11900 | SUPER WRESTLEMANIA | 4900 |
| JAMES POND II | 5900 | TREASURE LAND ADVENTURE | 5900 |
| LIGHT CRUSADER | 6900 | VECTORMAN | 5900 |
| LION KING | 9900 | ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS | 7900 |
| LOST VIKINGS | 7900 | | |

## KONZOL

### KIEGÉSZÍTŐK

| | |
|---|---|
| GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM | 1999 |
| MD ACTION REPLAY V2.0 | 9999 |
| MD JOY - ARCADE JOYSTICK | 7999 |
| MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS) | 2999 |
| MS JOY - CONTROL PAD | 1999 |
| NES ACTION REPLAY | 5999 |
| NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA | 7999 |
| NINTENDÓ 64 JOYSTICK | 9999 |
| PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL | 1999 |
| PSX ARCADE STICK | 9999 |
| PSX CONTROL STATION PAD | 3999 |
| PSX MEMÓRIA KÁRTYA | 4999 |
| PSX PREDATOR GUN | 9999 |
| PSX RF KÁBEL | HIVJ |
| PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ | HIVJ |
| SATURN JOY - ECLIPSE PAD | 6999 |
| SATURN JOY - ECLIPSE STICK | 9999 |
| SATURN JOY - SIDEWINDER | 9999 |
| SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL | 1999 |
| SATURN PISZTOLY - ENFORCER | 9999 |
| SATURN PREDATOR GUN | 9999 |
| SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER | 3999 |
| SEGA MEGA CD ADAPTER | 7999 |
| SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER | 3999 |
| SNES ACTION REPLAY V2.0 | 9999 |
| SNES JOY - ACTION PAD | 2999 |
| SNES JOY - SPRINT PAD | 3999 |
| SNES JOY - PHANTOM | 3999 |
| SUPER GAME BOY | 9999 |

## N64

### CARTRIDGE-OK

| | |
|---|---|
| CRUSIN USA /NTSC | HIVJ |
| FIFA 64 | HIVJ |
| ISS SOCCER DELUXE | HIVJ |
| KILLER INSTINCT GOLD | HIVJ |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | HIVJ |
| PILOT WINGS 64 | HIVJ |
| STAR WARS SHADOW OF EMPIRE | HIVJ |
| SUPER MARIO | HIVJ |
| SUPER MARIO KARTT | HIVJ |
| TUROK DINOSAUR HUNTER | HIVJ |
| WAVE RACER | HIVJ |

## AMIGA

### JÁTÉKOK

| | | | |
|---|---|---|---|
| BANSHEE A1200 | 4999 | RISE OF ROBOTS A500+ | 4999 |
| BRIAN THE LION A1200 | 3999 | SECOND SAMURAI A1200 | 3999 |
| DENNIS A1200 | 2999 | SEEK AND DESTROY | 3999 |
| GLOOM A1200 | 3999 | SENSIBLE GOLF | 5999 |
| KICK OFF 3 A1200 | 2999 | SHADOW FIGHTER AGA | 2999 |
| KILLING GROUNDS A1200 | 6999 | SUBWAR 2050 A1200 | 2999 |
| PLAN 9 FROM OUTER SPACE | 1999 | SUPER SKIDMARKS | 3999 |
| PREMIER MANAGER 3 | | SUPER TENNIS CHAMPS | 3999 |
| MULTI EDIT | 2999 | OUT TO LUNCH AGA | 2999 |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 3999 | XTREME RACING A1200 | 3999 |

## C64

### CARTRIDGE-OK

| | | | |
|---|---|---|---|
| BATTLE COMMAND | 999 | TOKI | 999 |
| ROBOCOP 3 | 999 | | |

### KAZETTÁK

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACROJET | 699 | NEIGHBOURS | 699 |
| ALIEN 3 | 999 | NIGHTSHIFT | 299 |
| ARKANOID | 699 | NINJA RABBITS | 699 |
| ARMALYTE | 699 | OUTRUN EUROPA | 699 |
| BADLANDS | 699 | PIRATES | 999 |
| BLUE BARON | 699 | PUFFY S SAGA | 699 |
| CALIFORNIA GAMES | 699 | Q10 TANK BUSTER | 699 |
| CHAMPIONSHIP WRESTL. | 299 | QUEDEX | 299 |
| CONTINENTAL CIRCUS | 699 | RICK DANGEROUS 2 | 299 |
| CRACKDOWN | 699 | ROBOCOD | 299 |
| DELTA | 299 | RODLAND | 699 |
| DOUBLE DRAGON | 699 | SILKWORM | 699 |
| FORGOTTEN WORLDS | 699 | SKATIN USA | 699 |
| GAMES WINTER EDITION | 699 | SOCCER DOUBBLE 2 | 299 |
| GEMINI WINGS | 699 | SOLO FLIGHT | 699 |
| GO FOR GOLD | 299 | ST DRAGON | 699 |
| HEROES OF THE LANCE | 699 | STRIDER II | 699 |
| HUNTERS MOON | 699 | SUMMER CAMP | 299 |
| LAST V8 | 699 | SUPER SCRAMBLE | 699 |
| LED STORM | 699 | SUPER SPACE INVADERS | 699 |
| MC DONALD LAND | 999 | SWIV | 699 |
| MICROPROSE SOCCER | 699 | TETRIS ÉS KIKUGI | 699 |
| MOONWALKER | 699 | TIGER ROAD | 699 |
| MULTIMIXX 5 | 699 | TITANIC BLINKY | 699 |
| MULTIMIXX vol. I | 299 | TURRICAN | 699 |
| MULTIMIXX vol. IV | 299 | WINTER GAMES | 699 |
| MYTH | 699 | | |

### LEMEZEK

| | | | |
|---|---|---|---|
| POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3 | 599 | NARCO POLICE | 999 |
| | | NEW ZEALAND STORY | 999 |
| | | NEWCOMER | 999 |
| POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3 | 599 | NO LIMIT | 999 |
| | | NORTH & SOUTH | 999 |
| A GÁLYA | 999 | OPERATION HORMUZ | 499 |
| A KASTÉLY | 999 | OPERATION NEPTUN | 999 |
| ACTION FIGHTER | 699 | PINK PANTHER | 999 |
| ALIEN 3 | 999 | PIT STOP II | 999 |
| BAAL | 999 | POLE POSITION F1 | 999 |
| BBURAGO RALLY | 999 | PREDATOR | 999 |
| BOOM | 999 | RAINBOW ISLAND | 999 |
| BUDOKAN | 999 | RAMBO 3 | 999 |
| CAPTAIN FIZZ | 999 | RETURN OF THE JEDI | 999 |
| CHUCK ROCK | 999 | ROADRUNNER | 999 |
| COMMANDO II | 999 | ROBOCOP | 999 |
| CRAZY CARS 3 | 999 | ROBOCOP 2 | 999 |
| CREATURES | 999 | RODLAND | 999 |
| CREATURES 2 | 999 | RUNNING MAN | 999 |
| DALEK ATTACK | 599 | SHADOW DANCER | 999 |
| DARKMAN | 999 | SHADOW WARRIOR | 999 |
| DIE HARD | 999 | SHINOBI | 999 |
| DOUBLE DRAGON 3 | 999 | SKULL & CROSSBONES | 999 |
| DYNASTY WARS | 599 | STAR WARS | 999 |
| EMPIRE STRIKES BACK | 999 | STEIGAR | 499 |
| ENIGMA FORCE | 999 | STREET FIGHTER 2 | 999 |
| F16 COMBAT PILOT | 999 | STREET ROD | 999 |
| FACE OFF HOCKEY | 999 | SUBURBAN COMMANDO | 999 |
| FERRARI F1 CHALL. | 999 | SUPER MARIO | 999 |
| FINAL FIGHT | 999 | SWORD OF HONOUR | 999 |
| FLIMBO S QUEST | 999 | TEENAGE M.NINJA TURT. | 999 |
| FOOTBAL MANAGER 3 | 999 | TERMINATOR 2 | 999 |
| FORT APOCALYPSE | 999 | TEST DRIVE 2 | 999 |
| FOX FIGHTS BACK | 999 | TETRIS ÉS KIKUGI | 699 |
| GAZZA 2 | 999 | TIME MACHINE | 999 |
| GOLDEN AXE | 999 | TIME SCANNER | 999 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 999 | TOM & JERRY 2 | 999 |
| HAMMERFIST | 999 | TOTAL RECALL | 999 |
| HUDSON HAWK | 799 | TURBO CHARGE | 999 |
| JAMES POND 2 | 999 | TURBO OUTRUN | 999 |
| JAWS | 699 | TURRICAN II | 999 |
| JUDGE DREED | 999 | TUSKER | 999 |
| LAST NINJA 3 | 999 | USAGI | 999 |
| LETHAL WEAPON | 599 | VENDETTA | 999 |
| LICENCE TO KILL | 999 | WATER POLO | 999 |
| LONG LIFE | 999 | WEST BANK | 999 |
| LOTUS ESPRIT | 999 | WHO DARES WINS | 999 |
| MC DONALD LAND | 999 | WHO DARES WINS 2 | 999 |
| MICKEY MOUSE | 999 | ZORRO | 999 |

## GAME GEAR

### JÁTÉKOK

| | | | |
|---|---|---|---|
| F1 | 8900 | SONIC CHAOS | 3900 |
| ITCHY SCRATCHY GAME | 3900 | SPACE HARRIER | 5900 |
| MEGA MAN | 7900 | VR TROOPER | 7900 |
| MORTAL KOMBAT II | 3900 | WIZARD PINBALL | 8900 |
| POWER DRIVE | 7900 | WWF RAW | 5900 |
| PRIMAL RAGE | 7900 | | |

## ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

### HARDWARE

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 | HIVJ |
| SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD | HIVJ |
| SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD | 34999 |

## SEGA SATURN CD-K

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 13900 | LOADED | 11900 |
| BATMAN FOREVER ARCADE | 13900 | MORTAL KOMBAT II | 9900 |
| BATTLE MONSTERS | 11900 | MYSTARIA | 9900 |
| BLACK FIRE | 13900 | NEED FOR SPEED | 13900 |
| COMMAND & CONQUER | 13900 | ROAD RASH | 13900 |
| CRIME WAVE | 13900 | SEGA RALLY CHAMPIONSHIP | 13900 |
| CRUSADER NO REMORSE | 13900 | SHINOBI X | 9900 |
| DARK SAVIOR | 13900 | SKELETON WARRIORS | 13900 |
| DESTRUCTION DERBY | 13900 | SOVIET STRIKE | 13900 |
| DIE HARD TRILOGY | 13900 | SPACE JAM | 13900 |
| DRAGONHEART | 13900 | SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 13900 |
| EARTHWORM JIM 2 | 13900 | STREET FIGHTER ALPHA 2 | 13900 |
| EURO 96 | 9900 | STRIKER 96 | 12900 |
| FIFA 96 | 11900 | TUNNEL B1 | 13900 |
| FIFA 97 | 13900 | VIRTUA RACING | 13900 |
| FIGHTING VIPERS | 13900 | VIRTUAL OPEN TENNIS | 11900 |
| GOLDEN AXE THE DUEL | 9900 | WING ARMS | 9900 |
| HIGHWAY 2000 | 13900 | WIPEOUT | 12900 |
| KEIO FLYING SQUADRON | 13900 | WWF WRESTLEMANIA | 12900 |

## SONY PLAYSTATION CD-K

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2X EXTREME | 13900 | LONE SOLDIER | 11900 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 13900 | MECH WARRIOR 2 | 13900 |
| ALIEN TRILOGY /PLATINUM | 6900 | MICRO MACHINES V3 | 13900 |
| ALONE IN THE DARK | 13900 | MOTORTOON GRAND PRIX 2 | 13900 |
| ANDRETTI RACING | 13900 | NBA LIVE 97 | 9900 |
| AREA 51 | 13900 | NBA JAM EXTREME | 12900 |
| ASSAULT RIGS | 11900 | NEED FOR SPEED | 13900 |
| BATMAN FOREVER ARCADE | 13900 | NEED FOR SPEED 2 | 13900 |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN /PLATINUM | 6900 | NHL 97 | 9900 |
| | | NHL POWERPLAY | 13900 |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 | 13900 | NOVASTORM | 9900 |
| BATTLE STATIONS | 13900 | OVERBLOOD | 13900 |
| BLACK DAWN | 13900 | PHILOSOMA | 9900 |
| BLAM MACHINHEAD | 13900 | PO'ED | 9900 |
| BLAZING DRAGONS | 13900 | PORSCHE CHALLENGE | 13900 |
| BROKEN SWORD | 13900 | PRO PINBALL | 11900 |
| CITY OF LOST CHILDRENS | 9900 | PROJECT X 2- NO RELIEF | 13900 |
| COMMAND & CONQUER | 13900 | RAGE RACER | 9900 |
| CONTRA LEGACY OF WAR | 13900 | RALLY CROS | 11900 |
| COOL BORDERS | 13900 | REBEL ASSAULT 2 | 13900 |
| CRASH BANDICOT | 11900 | RELOADED | 13900 |
| CRITICOM | 11900 | RESIDENT EVIL | HIVJ |
| CRUSADER NO REMORSE | 13900 | RETURN FIRE | 13900 |
| CRYPT KILLERS | 13900 | RIDGE RACER /PLATINUM | 6900 |
| CYBERIA | 9900 | RIDGE RACER REVOLUTION | 13900 |
| DARK FORCES | 12900 | ROAD RASH /PLATINUM | 6900 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 12900 | SAMURAI SHOWDOWN III | 13900 |
| DESTRUCTION DERBY | 13900 | SHELLSHOCK | 9900 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 13900 | SKELETON WARRIORS | 13900 |
| DIE HARD TRILOGY | 13900 | SOUL BLADE | 13900 |
| DRAGON HEART | 13900 | SOVIET STRIKE | 13900 |
| EARTHWORM JIM 2 | 13900 | SPACE HULK VOTBA | HIVJ |
| EPIDEMIC | 13900 | SPACE JAM | 13900 |
| FADE TO BLACK /PLATINUM | 6900 | SPEEDSTER | 13900 |
| FIFA 97 | 9900 | SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 13900 |
| FIRO & KLAWD | 13900 | STAR GLADIATOR | 13900 |
| FORMULA 1 | 13900 | STREET FIGHTER ALPHA | 13900 |
| GEX | 13900 | STREET FIGHTER ALPHA 2 | 13900 |
| GRID RUN | 13900 | TEKKEN /PLATINUM | 7900 |
| HEBEREKE POPOITO | 9900 | TEKKEN 2 | 13900 |
| HEXEN | 9900 | TEN PIN ALLEY | 9900 |
| HULK | 13900 | THE CROW | 13900 |
| IN THE ZONE 2 | 13900 | TILT | 13900 |
| INTERNATIONAL MOTO | 13900 | TIME COMMANDO | 9900 |
| IRONMAN XO MANOWAR | 13900 | TOBAL NO 1 | 13900 |
| ISS SOCCER DELUXE | 13900 | TOKYO HIGHWAY BATTLE | 11900 |
| JET RIDER | 13900 | TRUE PINBALL | 6900 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 9900 | V RALLY | HIVJ |
| KILEAK THE BLOOD | 9900 | VICTORY BOXING | 13900 |
| KILLING ZONE | 9900 | VIEWPOINT | 9900 |
| KING OF FIGHTERS | 13900 | WIPEOUT /PLATINUM | 7900 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 13900 | WIPEOUT 2097 | 13900 |
| LOMAX | 13900 | WORMS | 6900 |

## CD 32

### JÁTÉKOK

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALFRED CHICKEN | 2999 | LOTUS TURBO CHALL . | 4999 |
| ALIEN BREED / QWAK | 3999 | MYTH | 2999 |
| ALL TERRAIN RACER | 4999 | NIGEL MANS.WORLD CH. | 4999 |
| BATTLE TOADS | 3999 | PINBALL FANTASIES | 4999 |
| BUBBA AND STIX | 4999 | PIRATES GOLD | 4999 |
| CHUCK ROCK | 3999 | PREMIERE | 3999 |
| CHUCK ROCK II | 2999 | RISE OF ROBOTS | 7999 |
| D GENERATION | 3999 | SPERIS LEGACY | 4999 |
| DANGEROUS STREETS | 1999 | STRIKER | 4999 |
| DENNIS THE MENACE | 3999 | SUBWAR 2050 | 5999 |
| DRAGON STONE | 3999 | SUPER METHANE BROTHERS | 2999 |
| FIELDS OF GLORY | 5999 | SUPER PUTTY | 1999 |
| FIRE AND ICE | 3999 | SUPERFROG | 2999 |
| FLY HARDER | 2999 | SURF NINJAS | 999 |
| FURY OF THE FURIES | 3999 | TOP GEAR 2 | 4999 |
| HUMANS | 3999 | ULTIMATE BODY BLOWS | 5999 |
| INTER KARATE + | 999 | UNIVERSE | 3999 |
| LITTIL DIVIL | 5999 | ZOOL 2 | 4999 |

# POZSONYI ÚTI BOLTUNK ÚJRANYITÁSA ALKALMÁBÓL
# FANTASZTIKUS 576 KByte AKCIÓ SZEPTEMBER 15.-IG



| STEEL PANTHERS | KKND | KNIGHT'S CHASE | POWER F1 | JETFIGHTER III | NEED FOR SPEED 2 | BLOOD & MAGIC |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9999,- helyett: 7999,- | 9999,- helyett: 7999,- | 5999,- helyett: 3999,- | 9999,- helyett: 6999,- | 9999,- helyett: 6999,- | 12999,- helyett: 9999,- | 10999,- helyett: 6999,- |



| LAST RITES | DEADLY GAMES | GP MANAGER 2 | LARRY 7 | PANZER DRAGON | SHOCKWAVE ASSAULT | SUPER KARTS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7999,- helyett: 4999,- | 11999,- helyett: 8999,- | 12999,- helyett: 9999,- | 9999,- helyett: 7999,- | 11999,- helyett: 7999,- | 11999,- helyett: 3999,- | 5999,- helyett: 3999,- |



| AFTERLIFE | SPACE QUEST 6 | TRACK ATTACK | CHRONOMASTER | BLOODWINGS | SENSIBLE GOLF | SYNDICATE WARS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 11999,- helyett: 4999,- | 9999,- helyett: 3999,- | 7999,- helyett: 3999,- | 9999,- helyett: 3999,- | 9999,- helyett: 3999,- | 9999,- helyett: 3999,- | 10999,- helyett: 4999,- |

## AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!




**TUNNEL B1**
**9999,-**

+




**EF 2000**
**9999,-**

+

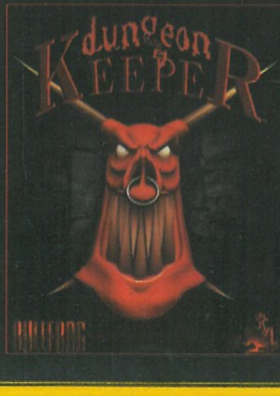



**TOUCHÉ**
**9999,-**

= 29997,- helyett

**14999,-**

## DUNGEON KEEPER AKCIÓ




HA NÁLUNK VÁSÁROLOD MEG AZ ÉV VITATHATLANUL LEGJOBB JÁTÉKÁT AKKOR A MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYV MELLÉ EGY EREDETI
**NEED FOR SPEED 2 POLÓT***
ADUNK AJÁNDÉKBA

A PROGRAM ÁRA: 11999,-

*Amíg a készlet tart

**Akciós játékaink ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzleteiben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.**

AKCIÓS SZELVÉNY

Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akciós szelvénnyel érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte

**Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!**

# tarta

VIII. ÉVFOLYAM, 7-8. S





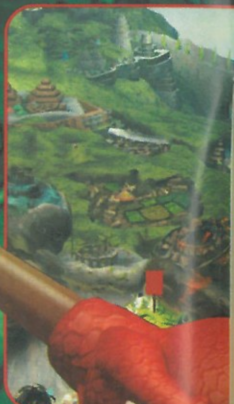

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/07-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
ndai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

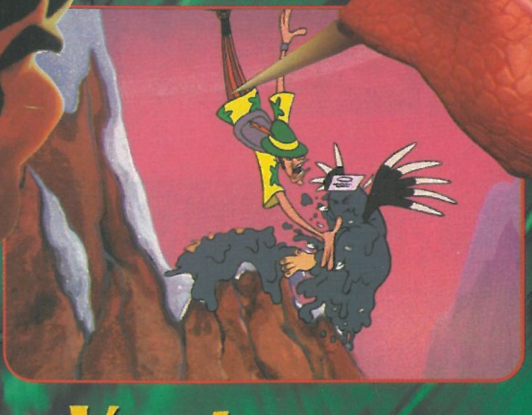

## Lomax

Mennek, mennek, mendegélneka lemmingek, és most megérkeztek PC-országba is.

45. oldal





## Ace Ventura

Az állati nyomozoo számítógépes sztárrá vált egy roppant pihentagyú rajzfilmben.

22. oldal

## Killer Instinct

Gyilkos hangulatba ringató Mortal-utánzat a Nintendo 64 technikai hátterével.

20. oldal





## Dungeon Keeper

Három év után már úgy látszott, hogy sohasem fog megjelenni. Most meg úgy látszik, hogy sohasem fog eltűnni...

10. oldal



## UEFA Champions League

Vajon megveri-e a UEFA hivatalosan támogatott verziója a FIFA 97-et?

32. oldal

## TUÁLIS

Az Aktuális állandó nyári témája ugyebár a szokásos nyári uborkaszezon, programéhség, a kiadók kotlanak a nagy durranásokon az őszi eladásokig, meg hasonló sírás-rívások voltak - eddig, mert a helyzet gyökeresen megváltozott. Ki tudja, talán a lassan hagyományossá váló atlantai E$^3$ lehet az oka, vagy mi, de idén a nyár már eddig is visszhangzott a világverő cuccok megjelenésétől, ráadásul szintén a fenn nevezett kis banzájon mutatták be az ősz és a tél várható slágereit is. További részletek a hírekben.

Egyébként nem fogjátok elhinni, de megjelent a Dungeon Keeper. (Még ezt a gyorsaságot! Ha mi is ilyen sebességgel nyomatnánk ezt az újságot, akkor akár napilap is lehetnénk!) Már előre látom, hogy lesz róla ebben a számban vagy egy fél oldal. (poszter csak azért nem, mert két éve - az első "megjelenés" idején - már volt)... Egyébként sajnálhatjátok, hogy nem voltatok ott a bemutatóján - kaja-pia kapcsán mindenki feltankolta a púpját legalább a Populous III megjelenéséig...

Hopplá! Egy fontos momentum: szeptembertől megváltozik Pozsonyi úti boltunk telefonszáma (ld. a hátlapon), de valószínűleg Géphang néni is elduruzsolja majd mindenkinek.

Na jó, ennyi bőven elég is lesz bevezetőnek.

Remélem galaktikus kis magazinunkat magatokkal viszitek a Balaton közepére is, ahol nem kizárt, hogy esetleg összefutunk. A nyár - vagy legalábbis a hátralevő része - pedig hamar elmúlik, és szeptemberben megint újra találkozunk. Szörnyű ötleteket forgatok a fejemben - remélem lesz is belőlük valami...

CoVboy

## APRÓSÁGOK

Az atlantai Electronic Entertainment Expo a nyár legnagyobb rendezvénye a számítógépes szórakoztatás világában. A világ legnagyobb kiadói és fejlesztői itt mutatták be azokat a játékokat, amelyekkel ősszel és télen játszani fogunk, továbbá sor került egy pár vadonatúj fejlesztés bejelentésére is – így tehát rendhagyó Apróságok lesznek következnek az alábbiakban: helyhiány miatt csak címszavakban számolunk be a bemutatott új fejlesztésekről.

Acclaim: Constructor (PC), Turok (PC), Forsaken (PC/PSX/N64), Extreme-G (N64), Batman&Robin (PSX), Quarterback Club (PC/PSX/N64).
Activision: Quake 2 (PC), Hexen 2 (PC), Dark Reign (PC), Heavy Gear (PC), Apocalypse (PSX).
BMG Interactive: Grand Theft Auto (PC/PSX), Tanktics (PC/PSX), Space Station Silicon Valley (N64), Pandemonium 2 (PSX).
Broderbund: Myst2: Riven (PC), Warlords III: Reign of Heroes (PC), Journeyman Project 3 (PC), Take No Prisoners (PC).
Eidos: Tomb Raider 2 (PC/PS), Fighting Force (PS), Deathtrap Dungeon (PC/PS), Chill (PS), Flight Unlimited 2 (PC), Daikatana (PC), Conquest Earth (PC), Joint Strike Fighter (PC).
Electronic Arts: Jurassic Park (PC/PSX), Nuclear Strike (PC/PSX), NASCAR Racing (PSX/Saturn), Populous III (PC), Ultima Online (PC), Apache Longbow 2 (PC), Armored Fist 2 (PC), Galapagos (PC), Need for Speed II (PSX).
Europress: International Rally Championship, International Touring CAr Championship (mindkettő PC/PSX).
Fireaxis: Sid Meier's Gettysburg (PC).
Gametek: Dark Colony (PC), Guardians of Justice (PC), The Reap (PC), Jeopardy (N64), Wheel of Fortune (N64), Robotech: Crystal Dreams (N64).
Gremlin: Actua Tennis, Actua Ice Hockey, Actua Soccer 2, Actua Golf 2 (egyelőre mind PC).
Grolier Interactive: Xenocracy (PC), Perfect Assassin (PC).
GT Interactive: Total Annihilation (PC), Unreal (PC), Duke Nukem (PSX/N64), Quake 64 (N64), Abe's Odyssey (PSX).
Hasbro: Frogger (PC/PSX), Beast Wars (PC/PSX), HEDZ

# PC - HÍREK

## EIDOS

Legaktívabb fejlesztőik még mindig a Core Design csapata, akik bemutatták az első screenshotokat a Tomb Raider 2-ről (PC/PSX), egy egyéni stílusú 3D verekedős játék, a Fighting Force (PSX) és a Quake-szerű Deathtrap Dungeon (PC/PSX) preview-változatát. Legalább ekkora volt az érdeklődés a Quake-man, Jon Romero új játéka, a Daikatana (PC) iránt, amit most bővebben kivesézünk. A játék a jövő évezred derekán indul, amikor is Tetsuo felfedezi az AIDS ellenszerét, ami marha gazdaggá teszi, és így tovább folytathatja az, ősi mágikus japán kard – a Daikatana – utáni kutatást, amely különféle bűvös tulajdonságai mellett időutazásra is képessé teszi tulajdonosát. A kard megkerül, aztán az AIDS antivírussal egyetemben el is lopják – és már kezdődhet is az első sztori, amelyben először is el kell lopnunk egy erődből a bűvös kardot. A történet folyamán a kard különböző korokba (ókori görögök, a középkor hajnala, stb.) teleportálgat bennünket, epizódonként nyolc szinttel – mindezt a jelentősen továbbfejlesztett Quake engine-nel, szintenként változó textúrákkal és természetesen szörnyekkel nyakon öntve. A Hexenekből vett újítás a különböző RPG-elemek alkalmazása, amelyekből ötféle van és a szintek teljesítésével növelhetjük őket (gyorsabban futunk, magasabbra ugrunk, növekszik a maximális életerő, növekszik a sebzés, és végül növekszik a tűzgyorsaság). A tapasztalati pontok deathmatchben kicsit másként fognak festeni: kezdéskor mindenki azonos, minimális szintről indul, és a tapasztalat növekedése attól függ, hogy kit nyírt ki a játékos (magasabb szintű áldozatnál természetesen egy rakás XP a zsákmány). Biztos extrák lesznek a láthatatlanság (megállva láthatatlanná, mozgás közben rosszul láthatóvá teszi a karaktert), a gyógyító Golden Soul (100% health), és a MegaShield (fél percnyi sebezhetetlenség), de lesznek olyan extrák is, amelyek egy perc időtartamra megnövelik az öt tulajdonság valamelyikét. Mind a négy történelmi időszakban 7 különböző, új fegyvertípus lesz, így a deathmatch-őrültek eltart egy darabig, amíg mindenhol tökélyre fejlesztik tudásukat. Mint már említettem, az engine jelentősen bővült, főleg egy Radiosity nevű fényeffekt résszel, ami azonban sajnos csak 3D-kártyákkal lesz képes árnyékolásra. Az engine 20 fps sebességet biztosít, továbbá változó környezeti feltételeket is (köd, eső, hó, meg ilyenek).



## VIRGIN

A Virginről tök jó írni, mert mindig fut vagy 20-30 projektjük és kiapadhatatlan hírforrással szolgálnak. Mostanában már adtunk hírt egynémely vadonatúj fejlesztésükről, de most kivételesen egy egészen új oldalukat vizsgáljuk meg. A konzolokra és PC-re készült játékoknál általában az a standard, hogy először megírnak egy játékot PC-re, és ha ott valamelyest sikert ért el, akkor átírják valamilyen konzolra. Ez alól eddig csak egy pár kivétel volt (Pandemonium, Bug Too!, és a Sega-cuccal), így most kellemes lesz olyan Virgin fejlesztésekkel foglalkozni, amelyek valamilyen konzolformátumon már világsikert arattak.

Az első ilyen mű a Resident Evil, ami minden bizonnyal előkelő helyet foglal el minden PlayStation-tulajdonos top-listáján. A történet Közép-Amerikában játszódik, ahol különös halálesetekről érkeznek hírek, és a helyszínre küldött kommandó is szőrén-szálán eltűnik. Egy újabb speciális egység indul a magányos kastélyba, ahova a nyomok vezetnek. Ennek tagja a játékos is, akinek minden igyekezetére szükség lesz, hogy a horrorfilmbe illő környezetben, kibogozza a történet kusza szálait. A játékban egy férfi és egy női karakter (Chris és Jill) között választhatunk, és érdekes módon az előbbivel lesz nehezebb dolgunk. Aki játszott már valaha az Alone in the Dark-sorozat bármelyik tagjával, annak nem is igazán kell bemutatni a játékot, hiszen rendkívül hasonlít hozzá: teljesen 3D-ben játszódó akcióhoz lesz szerencsénk, amelyben fontos szerepet kap a kalandszál is. A másik konzol-átírat a Nintendo 64 egyik legnagyobb eladással rendelkező sikerprogramja, a Star Wars-körbe tartozó Shadow of the Empire. A játékban Han Solo egyik csempészkollégáját, Dash Rendart alakítjuk, aki szintén némi pénzmag reményében csatlakozik a Birodalom ellen lázadókhoz. A játék érdekessége, hogy egy csomó akciójáték turmixa: az első részben a Hoth bolygón települt lázadók ellen küldött lépegetőket kell elháncsolnunk, utána egy Dom-szerű részben kell megleinünk a generátorokat, majd egy űrcsata következik... További részleteket a 97/5. számunkban közölt ismertetőből megtudhat. Most egyelőre viszont legyen elég annyi, hogy karácsony előtt már mindkét konverziót PC-nk CD-meghajtóiban üdvözölhetjük.






## SIERRA:

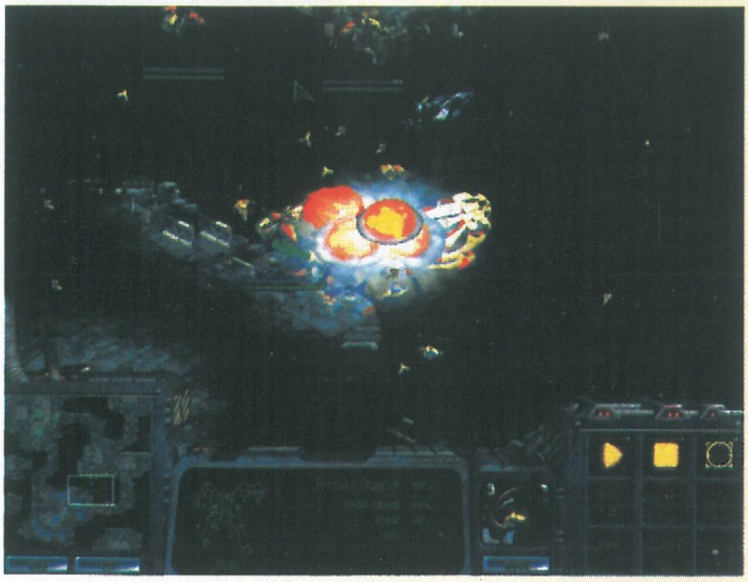
Egyik kedvenc kiadóm is kezd magára találni, elsősorban a zászlóshajójaként működő Blizzard révén, akik meglepő témát találtak a briliáns Warcraftok továbbfejlesztésére: Larry legszebb napjait idéző bolondos carton-style kalandjátékot gyártanak Warcraft Adventures: Lord of the Clans címmel. A történet színhelye természetesen Azeroth királysága (mi más is lehetne?), és megelevenednek benne a stratégiai részekből megismert szereplők, akiknek megrajzolására a legközelebbi rajzfilmstúdiót választották – Szentpéterváron, ahol a még rejtegetett Sztálin-szobrokról biztos kézzel alkották meg, hogyan is néz ki mondjuk egy enyhén illuminált ork... Az orkok veresége óta nyugalmas idők járnak Azerothra: a megmaradtakat fogságban tartják vagy rezervátumokba zárták a győztes humanoidák. A történetben egy dühös ork, Thrall szerepét alakítjuk, akit roppant felháborít az emberek embertelensége, és megfogadja, hogy visszaszerzi népének régvolt dicsőségét és kivezeti őket a fogságból. Ez úgy hangzik, mint valami germán saga, de a t. olvasó téved, ha azt hiszi, hogy valami roppant komoly játékmenetre kell számítania: a több mint negyvenezer animációs fázist felvonultató történetben elsősorban a képi és szövegi humor dominál á la Monkey Island és Sam&Max. A játékot jelenlegi elképzelés szerint körülbelül a karácsonyi nagybevásárlás idején szándékoznak piacra dobni.



Egy másik Blizzard-fejlesztésről már ejtettünk egy-két szót, de amíg a Warcraft III után epedezünk, azért nem árt erre sem rápillantani, hiszen nagyon közel áll a befejezéshez. A dolgot Starcraftnak hívják, és a hasonlóság egy bizonyos másik program nevéhez nem egészen véletlen, hiszen szintén egy real-time stratégiához van szerencsénk, csak most hálás sci-fi környezetben. Aki azt hiszi, hogy a Blizzard csak átrakta a Warcraftot a fantasztikum világába az téved: a játék tervezésénél olyan ötleteket agyaltak ki, ami azért rendesen meghaladja egy átlagos kábítószer függőségben szenvedő sci-fi író legvadabb ötleteit is. A történetben három különböző, eltérő jellegű fegyverzettel rendelkező idegen faj, a Protosok, a Terranok és a Zurgok küzdenek egymás ellen. Az eltérő felszerelés néha egészen extrém dolgokban jelentkezik: a Terranok épületei például mozgathatók, tehát ha megtámadják őket, például foghatjuk magunkat, és arrébb vonulhatunk velük. Ezzel szemben a Protosok a mentális energia használatának mesterei: az ellenséges egységeket saját szellemi irányításuk alá vonhatják, vagy különböző illúziókat kelthetnek bennük. Ez azt is eredményezheti, hogy valaki súlyos védelmi harcokba bonyolódik egy olyan támadó erő ellen, ami tulajdonképpen nem is létezik, viszont észre sem veszi hogy a láthatatlan Protos egységek elfoglalták a bázisát. A Zurgok specialitása a meggyőzés: mesteri módon átformálnak minden nem-Zurg dolgot Zurggá. Ez így leírva egy elég értelmetlen mondat – viszont jól működik a gyakorlatban. A játékot egyébként szinte már teljesen befejezték, szóval ez lehet az oka, hogy már szeptemberi megjelenést ígér a kiadó.



Vonuljunk tovább a Blizzard háza tájáról a Sierra egyik élő legendájához, ami most – természetesen – minden eddiginél szebb köntösben tér vissza CD-meghajtóinkba. Neve King's Quest, és a 8. epizód, melynek alcíme: Mask of Eternity. Roberta Williams tündérmeséinek sorozatát szemlátomást csak átmenetileg szakította meg a Phantasmagoriával történt kirándulás a horror birodalmába. Az új KQ-darab csak a producerben és a mesevilágban játszódó történetben hasonlít elődeire, egyébként a mostanában sikeresnek bizonyult törekvéseknek köszönhetően teljesen új köntöst kap: a Tomb Raidernek köszönhetően lesz bőven akciórész (Szűzmária! Egy King's Questben akció...) és a terep teljesen 3D-be kerül (sőt, ha már itt tartunk, akkor azt is hozzátehetjük, hogy a grafikusok a Tomb Raiderhez roppantul hasonlító palettákat is használnak); továbbá lesz néhány RPG-effektus a Quest for Glory mintájára: ahogy előrehaladunk a történetben, növekszik Connor nevű főhősünk intelligenciája, varázsolhat, fejlődik a dexterity, amint túljutunk egy méretes ellenfélen, és így tovább. Megjelenési időpontot roppant taktikusan még nem adtak.



(PC), Monopoly Star Wars Edition (PC), Monopoly (PSX).
**Interactive Magic**: Great Battles of Hannibal, Shattered Reality, iF-16, iPanzer 44, Mortal Revenge (mind PC).
**Interplay**: Wild9s (PC), Star Trek: Secret of Vulcan Fury (PC), MDK (PSX).
**MGM Interactive**: Rollerball, Return Fire II, War Games, Machine Hunter (mind PC/PSX)
**Microprose**: 7th Legion (PC), Falcon 4.0 (PC), X-Com: Apocalypse (PC), Ultimat Civ II (PC).
**Mindscape**: Pacific General, Imperialism, Panzer General II, Steel Panthers III: Brigade Command 1939-99, War Wind II: Human Onslaught, Buccaneer, Su-27 Flanker 2.0, Warhammer II: Dark Omen, Aaron vs. Ruth, Imperialism (mind PC)
**Nintendo**: Banjo and Kazooie, Conker's Quest, Golden Eye 007, Major League BAseball, Star Fox 64, Body Harvest, Tetrisphere, Yoshi Island 64 (mind N64)
**Ocean**: Mission Impossible (PC/N64), I-War (PC), No Respect (PC), Total Drivin' (PC), Hexplore (PC), Outcast (PC), Lucky Luke (PC), Viper (PC), Multi Racing Championship (N64), Pilgrim (PC), Voodoo Kid (PC).
**Sega**: Worldwide Soccer'98, Panzer Dragoon Saga, Sonic R, Last Bronx, Sega Touring Car (mind Saturn, de nemsokára PC is)
**Sony**: Crash Bandicoot 2, Final Fantasy VII, NFL Gameday'98 (mind PSX).
**THQ**: Pax Imperia (PC), World Tour (N64), WCW Nitro (PSX), VS (PSX), Bravo Air Race (PSX), Hercules (Gameboy), Madden NFL'98 (SNES/Megadrive), Road to Wembley (Gameboy), Ghost in the Shell (PSX), The Lost World (Gameboy)
**UBI Soft**: F1 Racing (PC), F1 Pole Position (N64), Tonic Trouble (N64), World Soccer '98 (PC).
**Virgin**: C&C: Sole Survivor (PC), Broken Sword 2 (PC), Sabre Ace: Conflict over Korea (PC), Lands of Lore: Guardians of Destiny (PC), Redguard (PC), Resident Evil (PC), Star Wars Supremacy (PC), Masters of Teras Kasi (PC), Marvel Super Heroes (PC), Street Fighter EX Plus (PC), The 10th Planet (PC).
**3DO**: World Championship Racing, Requiem Wrath of the Fallen, Army Men, Might and Magic VI., Oprising, Meridian 59 Revelation,

## APRÓSÁGOK

☞ A legújabb hírek szerint a Sega új masinája, a Black Belt megjelenése valamikor 1998 végére várható, ám a korábbi információkkal ellentétben úgy néz ki, nem PowerVR rendszerre fog épülni, hanem 3Dfx Voodoo Chipsetre. Mellesleg nagyon valószínű, hogy a gép nem a PC-s gyorsító kártyákban jelenleg is használatos chipsetet fogja használni, hanem azt, ami még csak most áll fejlesztés alatt a 3Dfx californiai laboratóriumaiban. A Sega a Saturn hibáin okulva, minél alacsonyabb költségekkel egy egyszerűen programozható rendszert akar kiadni, s ehhez úgy tűnik a 3Dfx egy ideális választás.

☞ A Nintendo végre eloszlatta a 64DD meghajtó körüli ködösítést, és nyilvánosságra hozott néhány konkrétumot. Először is a gép 1Mbyte-ot lesz képes másodpercenként beolvasni, ami egy 6x-os sebességű CD-ROM drive-nak felel meg. Tartalmazni fog 4Mbyte RDRAM-ot, amivel az N64 immár 8Mbyte memóriával dolgozhat – kétszer annyival, mint a 32 bites konzolok. Ez különösen a nagy terepet igénylő játékok (pl. autóversenyek) vagy RPG-knél lehet előnyös. A hozzá való diskek egy 3.5"-es lemez méretével lesznek megegyezők, de dupla olyan vastagok lesznek, s a tárkapacitásukat illetően a 64 Mbyte-jukból 26Mbyte lesz írható.

☞ A fentiekhez kapcsolódik a hír, miszerint hivatalosan is megerősítették, hogy a 64DD modem kompatibilis lesz. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a felhasználó bármikor lehívhat az Internetről mondjuk egy új karaktert egy adott RPG-hez, és azután azt ki is mentheti – s nem kell az információkat mindig letölteni, mint ahogy azt a Sega Netlinknél szükséges.

☞ Kacsának bizonyult az info, miszerint az MK Myths egy RPG lesz. A Sub Zero kalandjait feldolgozó N64 játék valójában egy Final Fight-féle verekedős játéknak készül: 3D-s helyszíneken 2D-s karakterek fognak egymással küzdeni (á la Killer Instinct), lesznek kivégzések is, de a fő hangsúly mégis inkább a mászkáláson és az egyéb feladatokon lesz. Külön érdekessége a dolognak, hogy a sztori az első Mortal Kombat előtti időkbe kalauzolja a játékost, s ha a program sikeres lesz, nincs kizárva, hogy a többi karakter is hasonlóan megjátékosításra kerül.

# KONZOL HÍREK

## CRASH BANDICOOT 2 (PLAYSTATION)

Sokak örömére már javában készül a tavalyi év egyik legnagyobb sikerének, a Crash Bandicootnak a folytatása. Ahogy a képünk is tanúsítja, a történet ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt: Bandicootunk életét ismét a gonosz tudós Dr. Neo Cortex keseríti meg. A játék műfajilag természetesen maradt a régi: egy újabb gyönyörű 3D-s platformjátékról van szó, de ezúttal a pályák sokkal kevésbé lesznek lineárisak. A terep most sem lesz olyan összefüggő, mint mondjuk a Mario 64-ben, vagyis továbbra is inkább csak platformokon kell ugrálni, viszont sok helyen lesz elágazás. Az elődtől eltérően többféle útvonal lesz választható. Kalandjaink során vadonatúj mozdulatokat is elő tudunk majd csalni hősünkből, a teljes 3D-s mozgásszabadságot pedig már akár az új analóg joypaddel is élvezhetjük.



## LAMBORGHINI 64 (NINTENDO 64)

Mivel személy szerint nagy autóverseny-rajongó vagyok, mindig szívesen adok hírt, egy-egy újabb ilyen irányú fejlesztésről. Ebben a hónapban a Titustól érkezett néhány bíztató fotó: a játékuk főszereplője egy Lamborghini Diablo, valamint még további három autó, amelyek "kilétéről" sajnos még nincs információ. Az autócsodákkal főként aszfalt utakon kell majd repeszteni amolyan amerikai típusú tájakon, s ötféle játékmód lesz a teljes választék – hogy csak a legfontosabb paramétereket említsük. Bár az előzetes fotókon ellenfelek még nincsenek, és még sok helyen nem "húzták" rá a textúrákat a poligonokra, a kamera lencséjén



megcsillanó fényeffektekből és az autók csodálatos árnyékolásából már sejteni lehet, hogy biztos egész kiválóan fog kinézni a végső verzió.

## GEX: ENTER THE GECKO (PLAYSTATION)

Gex, a ragadós nyelvű gyík még annak idején 3DO-n debütált: egy egyszerű 2D-s platformjátékban kapott főszerepet, ami egyrészt a különböző filmekből kölcsönzött humoros háttereivel lopta be magát sokak szívébe, másrészt azzal, hogy Gex a falakra is fel tudott mászni. A folytatás immár PlayStationre készül, Gex ezúttal egy teljes 3D-s környezetbe kerül. A helyszínek most is a TV-képernyőről lettek átdolgozva, így lesz például horror, rajzfilm, sci-fi, őskorbeli, vagy "Tron" féle pálya. Az előzetes screenshotok igen csak reményteljesek: a Crash Bandicoothoz hasonlóan gazdagon textúrázott helyszíneket láthatunk, s a készítők mindehhez Tomb Raider féle teljes 3D-s akciót helyeztek kilátásba. Gex tapadókorongos lábainak köszönhetően ráadásul megítélésük szerint ez lesz az első valóban 3D-s platformjáték, hiszen a plafonok és a falak ugyanúgy az akció színteréül szolgálnak, mint a talaj. Gex legújabb kalandja novemberre várható.



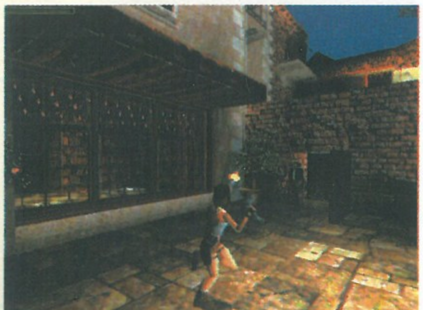
## FIGHTING FORCE (SATURN / PLAYSTATION)

Bár a Tomb Raider 2 miatt a Saturn-tulajdonosok bizonyára alaposan elkenődtek, talán némi vigaszt jelent a számukra, hogy a Core szeptemberre tervezi a Fighting Force című bunyós anyagának a kiadását. A játék már több mint egy éve fejlesztés alatt áll, bár ezidáig úgy nézett ki, hogy Judgement Force lesz a neve. Az öreg rókáknak az akció menete nem lesz ismeretlen: olyan mint egy 3D-be átültetett Double Dragon, azaz mindenkit össze kell verni, s csak azután lehet továbbhaladni. Egy különleges csoport tagjaként New York cseppet sem veszélytelen utcáin találjuk magunkat, ahol egy kisebb hadseregnyi huligánt, punkot és még más hasonló alakot kell móresre tanítanunk. A végső cél, hogy megküzdjünk a főnökükkel, a megalomániás Dr. Zenggel, aki – talán felesleges is mondani – a világ elpusztításán fáradozik. Ha a történet nem is, viszont a grafika nagyon eredeti, például egy csomó tereptárgy szétverhető. Néha megesik, hogy egyszerre hat ellenféllel kell megküzdeni, de a hagyományokhoz híven szerencsére ilyenkor általában kéznél van egy pajszer vagy egy sörösüveg, esetleg egy pisztoly. A játék kb. 25fps sebességgel fog futni, ami miatt – ha valóban így lesz – tényleg nem lesz okunk a panaszra.



## TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION)

Az év legjobban várt játéka kétségkívül a Tomb Raider 2, ami ha minden igaz, karácsonyra készül el. Indiana Jones női kiadását, az ősi kincsek után kutató Lara Croftot gondolom nem kell bemutatni, hiszen fantasztikus sikerű első kalandja óta csaknem minden hónapban olvashattatok róla valamit. Nos, végre immár fotót is tudunk mutatni a játék készülő folytatásáról, amiről egy dolog már biztosan kivehető: a grafika jelentős fejlődésen ment keresztül. Valószínűleg hallgattak az építő kritikákra, így már nem csak kizárólag zárt térben zajlik az akció, hanem sok helyen a szabadban barangolhatunk. Lara megfordul például Velencében vagy a Kínai Nagy Fal mellett, az egyik pályán pedig búvárruhába bújik, és egy elsüllyedt óceánjáró után kutat. Sokkal több lesz az akció, s mivel nagyrészt emberekkel kell szembeszállni, intelligensebbek lesznek az ellenfelek. Bővül Lara mozgásrepertoárja is: kötelekre tud majd mászni és kúszni is lehet vele. Szomorú hír viszont a Saturnosoknak, hogy az ő gépükre ez a rész már sajnos már nem valószínű, hogy elkészül.



# DESZMECCS - TIPPEK

Üdvözlet mindenkinek Trend rovatunkban, amely az előző Doom-történelem folytatásaként is felfogható, hiszen az ilyen típusú játékok legkellemesebb részével, egymás gyepálásával fogunk most foglalkozni. Mivel lehet, hogy több részben fejtem ki mondókámat, először is az alapoktól indulunk el, a billentyűzetkiosztástól. Ugyanis már itt el lehet rontani a dolgokat, és eléggé meghatározza, hogy milyen szintre jutunk el quake-es (esetleg chasm-os, doom-os, ne adj isten, duke-os) pályafutásunkban. Elnézést kérek, hogy ha valakinek egyértelműek lesznek az itt leírt dolgok, de-hát sebaj.

Szóval. A legfontosabb dolog: egeret használjunk! Az egérrel a fordulás nemcsak gyorsabb, hanem a kis elmozdulások jobban koordinálhatóak, így a célzásunk sokkal pontosabbá válik. Épp ez utóbbi miatt ne használjunk dinamikus, csak statikus mouse drivereket (tehát ilyeneket, hogy acceleration, ne nagyon kapcsolgassunk be.)

Másik fontos dolog, ami nélkül lehetetlen jól játszani: ne az egérrel oldalazzunk, azzal csak kanyarodjunk. A strafe-hez a billentyűzeten használjunk két külön gombot, egyiket balra, másikat jobbra. Ezzel nemcsak jobbá és gyorsabbá válik az oldalazásunk, nemcsak megtakarítunk egy gombot, hanem újfajta mozgáskombinációk is lehetségessé válnak. Ezek közül a legmeggyőzőbb az, hogy egyik irányba közepes gyorsaságú kanyarodással, míg a másik irányba oldalazással kört írhatunk le. Ráadásul olyan kört, aminek állandóan a középpontja felé nézünk. Ennek előnyeit gondolom nem kell ecsetelnem, gondoljunk csak arra, ha annak a körnek a középpontjában egy ellenfél áll...

Egy másik fontos szempont, hogy lehetőleg minden funkción mindig legyen rajta a kezünk, ne nagyon kelljen felemelni a kacsónkat játék közben.



Most már megvannak az alap billentyűink, melyeket minden hasonló játékban alkalmazhatunk. Már csak az a kérdéses, hogy ezeket hol helyezzük el. Az általam használt beosztás:

E= előre
Z= hátra
S= balra lépés
F= jobbra lépés
egéren bal click= lövés

(ez azért jó, mert az egérgombokat megnyomni sokkal rövidebb ideig tart, mint egy billentyűzeti billentyűt, mivel rövidebb utat kell megtennie,) Ez több szempontból is szerencsés. Egyrészt, nagyon ergonómikus, rendkívül kényelmes. Ha valakinek esetleg nagyobb keze lenne, mint nekem, akkor neki ajánlom a Z helyett a bal Shift-et. Sokan használják még ezt a beállítást, csak Z helyett a D billentyűvel. Ez azért előnyös, mert felszabadul a kisujjunk. Végül is logikus, de nekem mégsem szimpatikus, mert megsérti a fenti "mindig mindenen legyen egy ujj" elvet.

Másik nagy előnye, hogy a számbillentyűk, amikre általában a fegyvereket rakják, nagyon közel vannak hozzá. Például a doomban, ahol elég nehéz átdefiniálni a fegyverbillentyűket, nagyon előnyös, hogy a leggyakrabban használt shotgun, chaingun és rakéta pont az E-hez legközelebbi helyeken található. (Na jó, a BFG sajnos egy kicsit kiesik, de semmi nem lehet tökéletes...)

A fegyverváltásról annyit, hogy tanuljunk meg legalább ennyit vakon gépelni! Az elején egy kicsit macerás lesz, de később nagyon bejön, hogy a harc hevében nem kell lenéznünk a monitorról.

Most nézzük a beosztásokat a főbb játékok szerint:

### DOOM:

Hát igen... Ajtónyitás, előre, hátra, jobbra, balra, futás... Ez bizony hat gomb. De kis agytornával ez a probléma megoldható. (Legalábbis nekem sikerült, és az én billentyűzet beosztásom elég elterjedt. Legalábbis sokszor visszaért már hozzám, többen ajánlották nekem, mint egy nagyon beváltat.)

Az első dolog, hogy nem kell ragaszkodni a Shifthez, mint futás gombhoz. A fenti

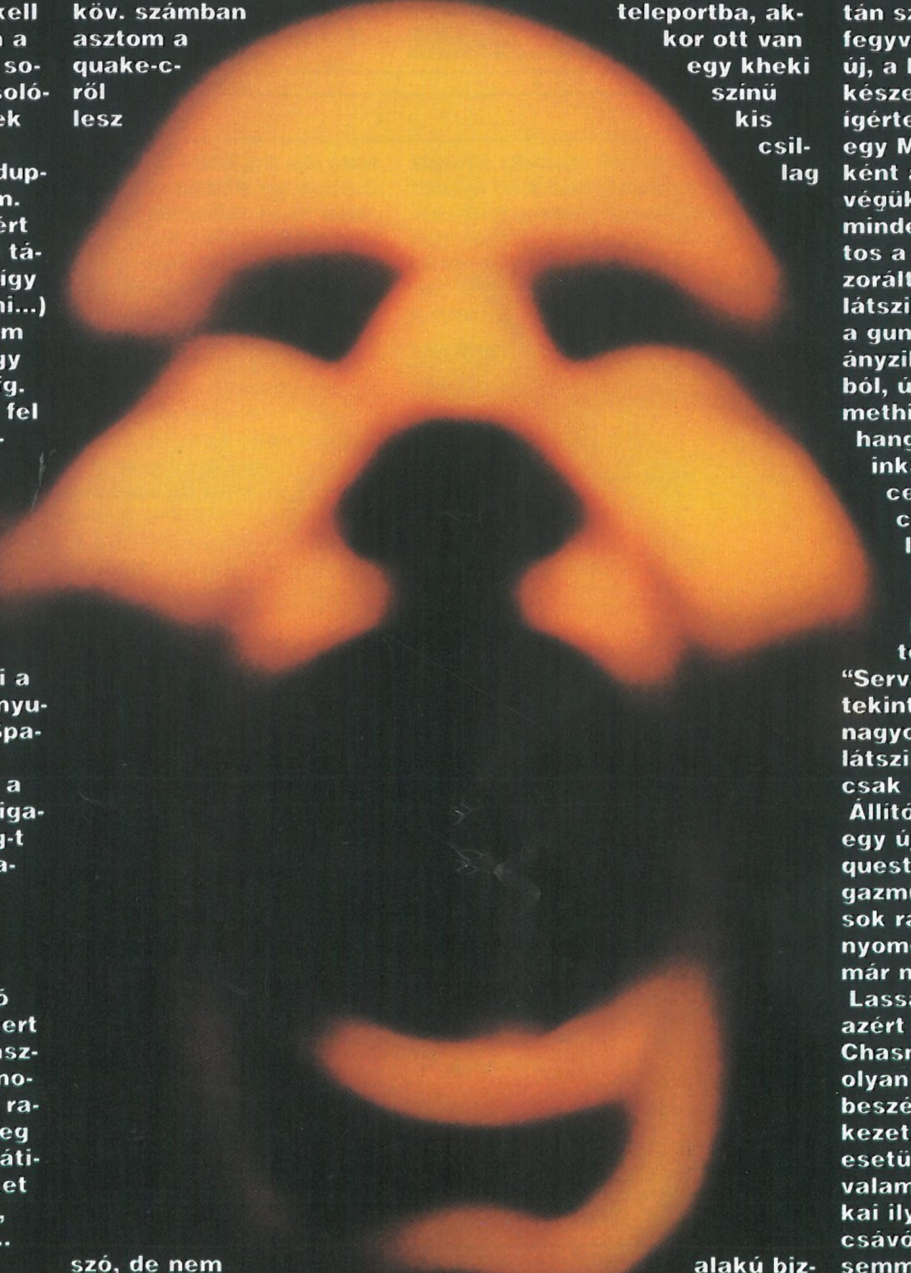
beosztással én a Space-t használom, rendkívül kényelmes.
Az ajtónyitás megoldása onnan érkezett, hogy feltűnt pár évi doomozás után, hogy mindig, amikor ajtót nyitok, egy kicsit hátrálok is utána. Ez logikailag is egyértelmű, hiszen minél távolabb van az ember az ajtótól, a látószöge annál kisebb, így jobban tud célozni a teremben lévőkre. Ez egy idő után teljesen reflexszerűvé vált, külön kellett figyelnem rá, ha esetleg nem akartam hátrálni. Így egyértelművé vált a megoldás: a hátrát és az ajtónyitást ugyanarra a billentyűre kell tenni. Ez értelemszerűen a Z lett. Nem okoz gondot sosem, hogy minden kapcsolólenyomásnál hátramegyek egy picit, ha nagyon kis hely van, akkor pedig a dupla jobb clicket használom. (Ez utóbbi egyébként azért nem jó megoldás hosszú távon, mert nagyon lassú, így ha üldöznek, vagy ilyesmi...)
Még egy apróság: a Doom alkönyvtárunkban van egy ilyen file, hogy default.cfg. Ebben az első sorban jól fel lehet tuningolni a felbontást, ha esetleg rossz az egerünk... (vagy mousedriverünk...)

### QUAKE:

Itt már nagyobbak a lehetőségek. Futás nem kell, tehát az ugrást (ami a panic button is egyben) nyugodtan rá lehet tenni a Space-re.
A Quake-ben lehet csak a beállításokban tobzódni igazán! Ugyanis a config.cfg-t át lehet írni bármire. Általam használt beállítás:
4: super nailgun
5: grenade launcher
jobb click: rakétavető
középső click: hajszárító
Ez utóbbiak azért jók, mert ezek a leggyakrabban használt fegyverek, jó, ha a mouse-on vannak. Messzire rakéta, közelre szaftoló. Meg ugye, ha felveszek egy hátizsákot, egyből jobb clicket nyomok, és máris tudom, volt-e benne rakétavető...

### DUKE 3D:

Hát... Nem tartozik kedvenceim közé ez a játék, meg aztán annyi billentyű is kell hozzá, hogy csak tippeket adnék.
Először is, egy kedves ismerősöm, Jakab, alias T800 ötlete: be lehet állítani a digitális egérgombot, tehát ha bármelyik irányba elmozdítjuk az egeret, az billentyűlenyomásnak számít. Erre tegyük rá a medikit-et és mindig gyógyulunk, ha szükségünk van rá (sajnos akkor is, ha nem).
A fenti alapbeállításnál ajánlom a Shifet-et a crouch-ra, illetve a lefele úszásra.
Hát ennyi mára. Lehet, hogy egyeseknek túl triviális volt ez, de szükséges (szerintem) az alapoktól elindulni. A következőkben magasabb szintekre fogunk emelkedni. A köv. számban asztom a quake-c-ről lesz szó, de nem biztos. Ha valakinek kérdése, közölnivalója van a cikkel kapcsolatban, az megteheti az alábbi címen is: 9401, Sopron, Pf. 19. Szeretnék mindenkit megkérni, hogy ide csak a deszmeccs dolgokkal kapcsolatban írjatok!



Néhány "apró" infómorzsa ide a végére: láttam a Jedi Knight és az Unreal demóját. Mindkettő megfelelt a várakozásaimnak, ugyanis a a JK az én érzékeny lelkivilágomnak kicsit hangulattalan, rosszul kivitelezett és nevetséges volt, hogy sírni volt kedvem. Az Unreal viszont nagyon kellemesre sikeredett, bár szörny még nem sok volt benne, de a technika egyelőre meglepően gyors és szép (a quakenél jóval gyorsabb...)
A múltkor valaki kérdezte, hogy Shub Niggurathot, hogy lehet megölni. Nos, ha belelépsz a láva teleportba, akkor ott van egy kheki színű kis csillag alakú bizdergáncs. Namost, ha levered a szörnyeket mind, akkor ott (várunk Rád az út végén, tiram, taram..) az út végén lesz egy újabb nemannyiratele port (ha nem leszel jó, elverjük rajtad a teleport...), ami pont oda visz, ahol a fickó van. Tehát, ha a fickó Shub-Niggurathban van (jaj, de erotikus...) akkor telairport-álj! Ekkor belekerülsz a főcsúnyába, és szétvered belülről fejszével, miközben hús hersegése hallatszik, és félig alvadt vércafatkák repülnek mindenfele...
A Chasm site-ján (www.megamedia.com) elég nagy a hallgatás mostanában, bár néhány hírrel azért megörvendeztették a (nem túl nagy) érdeműt: pl. biztos, hogy nem MCGA lesz a grafika, hanem SVGA, tehát kihasználják a Pentiumban rejlő lehetőségeket. Meg aztán szét lehetett nézni a fegyverek háza táján, egy új, a kerepelő/chaingun már készen van teljesen, de ígértek egy gránátvetőt és egy Megablastert is. Egyébként a fegyverekből csak a végüket lehet látni, mint minden doom-klónban. Biztos a DePECHe Mode szponzorálta a játékot, mert ami látszik, az csak a "barrel of a gun" (hehe). Meg aztán hiányzik a hajszárító a játékból, úgyhogy "is there something to need for me". A hanghatások nem túl jók, inkább "enjoy the silence". Bár a játékban nincsen "HOMEing missile"ami eltalál "Somebody"-t, azért a multiplayer opció olyan hogy van egy "Master", a többi meg a "Servants". Aztán meg lehet tekinteni a monstikat, amik nagyon(!) gyönyörűek. Úgy látszik, a rajzolók mégiscsak kitettek magukért.
Állítólag júniusban kijön egy újabb demo (bár ez a question of time), totális orgazmust szerezve nagyon sok rajongónak. Sajnos a nyomdai átfutás miatt ezt már nem tudtam megnézni.
Lassan megyek alukálni, de azért ezt még elmesélem: a Chasm chat site-ján (az egy olyan hely, ahol mindenki beszélhet az épp bejelentkezettekkel adott témáról, esetünkben a Chasm-ról) valami jól idomított amerikai ilyet szólt: "azé' havercsávó ezek az oroszok nemsemmi hogy tunnak programozni!" Erre a másik viszszatromfol: "nem kell ajnározni az oroszokat, hiszen az orosz sakkvilágbajnokot megverte a deep blue, az meg amerikai termék!!! Úgyhogy mégiscsak mi vagyunk a jobbak!" Jóccakát.

*Fülöp Viktor / Ender*

# Képzelt riport egy...

.... játék megjelenéséről – fejezhetnénk be a főcímet, de nem fogjuk. A Dungeon Keeper az idők során ugyanis lassan átdiffundált a titokzatosság misztikus homályába: ez volt az a játék, amiről a négy éve kiadott első sajtótájékoztató után fél évvel már mindenki biztosra vehette, hogy soha a büdös életbe' nem fog megjelenni. Ha tényleg így lett volna, akkor a számítógépes játékvilág egy igen jelentős darabkával lett volna szegényebb – szerencsére nem így történt. Igen, tényleg itt van, itt fogom a kezemben! MEGJELENT! A Játék, a Tuti, a Minden – nem ragozom tovább, hiszen a Peter Molineux nevével és ötleteivel fémjelzett Bullfrog-fejlesztések a Populous óta igen előkelő helyet foglalnak el minden PC gamer házi oltára előtt. Hát szó se róla, most is megadták a népnek, ami őt illeti – de ez a cikk most nem a játékról szól (nem kizárt, hogy később még szentelünk neki egy-két kósza oldalt), hanem arról, hogy az 576 Kbyte-ot érte az a megtiszteltetés, hogy Magyarországon népszerűsítheti azt a játékot, ami minden valószínűséggel új irányt szab a PC-s játékok közt jelenleg uralkodó trendben. Ennek első lépése volt a kiadó Electronic Arts által szervezett – viszonylag – zártkörű buli, amelyen a "szakmának" bemutatták a játékot. Ha megengeditek, erről referálnék most egy pár kusza sorban.

Jelzés értékű, hogy a magyar bemutatót megtisztelte jelenlétével Peter Laughton úr, az Electronic Arts export sales managere is. A főcsapás iránya először a Vajdahunyad várába mutatott, de Peter különböző elfoglaltságai miatt a buli pár nap késéssel átanimált a budai vár lőportornyába, ami szerény véleményem szerint paszentosabb hangulatot adott az előzőleg választott helyszínnél. (Na azt azért tegyük hozzá, hogy ha én szervezem a történetet, akkor a bemutató a visegrádi vár kellemes kis kínzókamrájában lett volna – ki tudja, miért...) Mivel a magyarországi premiernek az 576 Kbyte volt a szerencsés kiválasztottja, ránk hárult a bemutatás feladata is. Ennek a közszereplés iránt rajongó T.J. roppantul örvendett – a továbbiakban valószínűleg bizonyos fenntartásokkal fogja magához ragadni a Főszerkesztő Úr (ez én vagyok) asztalán tanyázó anyagokat. Kezdés előtt nekem már akkor gyanús volt a dolog, amikor nagy mosolyogva megjelent Martin, vállalván, hogy a bemutató masinát elszállítja árleszállításon vásárolt automobilján...

Némi küszködés után megleltük a tetthelyet, ahol egy stílszerű cukrosüvegbe, izé, cukorsüvegbe öltözött dekoratív lányka névjegyeket követelt rajtunk. Miután átküzdöttük magunkat rajta, némi bolyongás után sikeresen bevonultunk a buli színhelyére. Közös megállapodás született, hogy innen nem megyünk sehová, ugyanis a bejáratnál egy jelmezes apród fogadott bennünket azzal, hogy vegyünk a mézes pálinkából, ami teljesen free. Elég kellemes perceket töltöttünk nála, amíg tálcája ki nem fogyott – meg később is, amikor egy újat szerzett, teli poharakkal.



Köztünk legyen mondva, hogy én azért felfedeztem egy potenciális sör- és borlelőhelyet is, ahol vidáman elhorgonyoztunk, míg némi késéssel megérkezett Peter is, hogy megnyissa a partit. Szintén jól teltek Martin percei is, aki az ingyen kaja reményében már vagy három napja koplalt – nem is értem, hova lett az a sült ökör... (Kajaügyekhez tegyük hozzá, hogy az szintén erőteljes középkori hangulatot árasztott, miszerint a vájlingodba azt és annyit pakoltál, ami jól esett – prűdéknek még villa is volt. Csak így zárójelben jegyzném meg, hogy a kiskutyámnak egy ideje nem smakkol a Chappi...)

A megnyitó szerintem elég sablonosra sikeredett. Peter elmondta az ilyen alkalmakkor szokásos formaságokat, és kifejezte reményét, hogy a játék legalább annyi örömet szerez majd mindenkinek, mint az Electronic Artsnak a fejlesztés négy éve alatt.

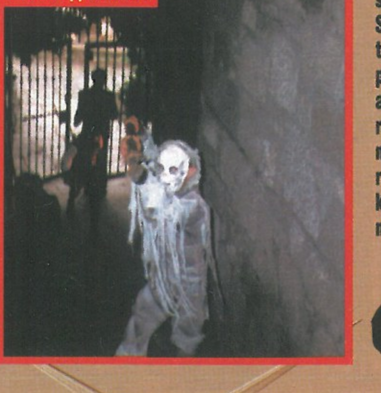
Khm. Érdekes módon azt az apróságot nem firtatta, hogy ebből a négy évből három és fél arra ment el, hogy Mr. Molineux-re ráerőltessék a piaci elvárásokat (a Doom-szerű rész talán nem véletlenül került bele a végleges verzióba) – na meg arra a vitára, hogy a Bullfrog mennyit akaszt ezen a bolton...

A megnyitó után a meghívottak húszas csoportokban vonultak át az erre a célra fenntartott barlangba, megtekinteni a játékot. Itt stílszerűen némi füstfelhő (egyszerre három cigarettára gyújtottam rá), néhány egymást csapkodó lovag, továbbá személyesen a Halál fogadta őket (aki egyébként civilben egyetemista, csak most nyári szünet van). A bemutató marhára ki lett találva: egy projektor segítségével a barlang rücskös falára lett kivetítve a történet, ami beállásnál tényleg rettentő jól nézett ki, még ha azt vigaszdíjnyertes fotóim nem is adják vissza egészen tökéletesen. A probléma – először – a hangnál adódott: vagy a játék effektjeit nem lehetett tisztán hallani, vagy T.J. maestro beszámolóját a történésekről. (őt egyébként is csak úgy tudtuk a második turnusra ott tartani, hogy mellé állítottunk egy ilyen pálinkástálcás apródot...) Ezt a problémát áldásos közreműködésemmel még azért sikerült orvosolni, de a második csoport érkezésekor azért csak kibaltázott velünk a technika és Murphy: első lépésben szaladt az intro, csak nem volt hozzá hang; második lépésben szaladt a a hang, csak nem volt hozzá kép... (T.J. azért megmentette a kínos helyzetet egy frappáns beszólással:"Na, most akkor megpróbáljuk ezt a kettőt összehozni...") A rebootnál jelentkező jellegzetes kék-fehér felhők és a '95-ös datálású "operációs rendszer" logoja azért nyilvánvalóvá tette, hogy hol lehet a probléma, szóval a nép megértő kuncogással fogadta a produkciót (külön köszönet a PC-X magazin főszerkesztőjének, aki beszólásaival legalább olyan jól elszórakoztatta a közönséget, mint bennünket – persze jó lenne, ha visszaszolgáltatná elsősorban a hangkártyánkat, másodsorban a videókártyánkat...) A malőr ellenére azért jól sikerült a bemutató, ami után a vidám nézősereg elégedetten sereglett vissza, hogy halk lantmuzsika mellett fogyassza el a végtelen hosszúságú asztalon felsorakoztatott finomságokat. Megjegyzem, hogy az idén most ettem először szőlőt és dinnyét – a pálinkára mindez nem vonatkozik.

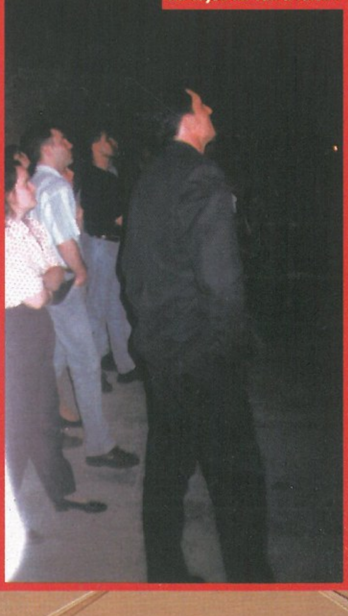
Szóval mindent egybevetve ez a maga nemében egyedülálló buli jól sikerült – reméljük, hogy ezen úttörő próbálkozás után még számos hasonló bemutatónak lehetünk részesei (Martinnal egyetemben, aki remélhetőleg nemsokára felépül heveny gyomorrontásából). Azért egy valamit fájlalok: a bemutató kicsit üzleti jellegűre sikeredett, hiszen a "szakmának" szólt – sokkal szebb lett volna a történet mondjuk a Sportcsarnokban, ahol vendégül láthattuk volna mindazokat, akiknek a Dungeon Keeper készült. Vagyis titeket.

*CoVboy*

A Halál épp rámtalál



Na vajon mi van a falon?





Tán még hőn szeretett főszerkesztőnk se emlékszik pontosan arra a múlt ködére vesző napra, mikor a Bullfrog először hírt adott egy igen érdekesnek ígérkező játékáról. Egy játékról, amiben a fantasy játékok íratlan szabályaival ellentétben nem a jóságos birodalmak jóságos uralkodóinak megmentésén ügyködő hősök szemszögéből látjuk a világot, hanem épp ellenkezőleg: a föld alatti birodalom sötét urainak egyikét alakítjuk, akinek célja nem más mint a gyenge halandók elpusztítása vagy leigázása.

Elég sajátos koncepció, nemde? A magamfajta enyhén elborult elmék mindenesetre epedve várták a játékot, ami a világ minden kincséért sem akart megszületni. Teltek-múltak a hónapok, és se híre, se hamva a Dungeon Keepernek. Csak Molyneux úr, a Populous világhírű készítőjének kinyilatkoztatásai tartották bennem a lelket. És láss csodát, megtörtént az, amire már gondolni se mertem: több évnyi (!) ígérgetés és porhintés után végre megjelent a JÁTÉK.

Jómagam azzal a szent elhatározással téptem ki a döbbenettől feldúlt CoVBoy kezéből a tesztelésre kapott példányt, hogy azonnal hazarohanok, és egy minden szempontból teljes leírást szülök a Dungeon Keeperről. Rövid játék után azonban kénytelen voltam rádöbbeni: ez bizony kudarcra ítélt probálkozás. A program ugyanis oly összetett és annyira bővelkedik a jobbnál jobb ötletekben, hogy az igazán részletes ismertetésére nemhogy négy, de tizennégy oldal is kevés lenne. A Bullfrog programozói nem csak betartották, hanem túl is teljesítették szerénynek amúgy sem nevezhető ígéreteiket. A Dungeon Keeper minden szempontból tökéletes, s csakis az olyan örökbecsű remekművekkel emlegethető egy lapon, mint a Warcraft II vagy a Red Alert. Az már csak hab a tortán, hogy a játék az 576 Kbyte jóvoltából magyar nyelvű szabálykönyvvel jelent meg.



Hódításaink elég könnyen nyomon követhetők a térképen

## A NEMES FELADAT

Mint azt már említettem, a Dungeon Keeperben egy velejéig romlott "őrző" szerepében kell majd helytállnunk. Az őrzők uralják a fülledt, sötét s gonosz föld alatti világot, állandó harcban állnak egymással, akárcsak a fenti földeket bitorló humanoid lényekkel. Természetesen az őrzőket roppantul zavarja, hogy a fejük felett néhány méterrel angyali béke és nyugalom honol, pajkos kislányok gyűjtenek virágot a zöldellő mezőkön, a boldog birodalmaikat bölcsen uraló királyokról már nem is szólva. Fújj!!! Az efféle súlyos perveziók miatt döntöttek úgy, hogy átveszik a fenti világ felett az uralmat, s véres pusztulásba döntik e visszataszító kis királyságokat. Arról nem is beszélve, hogy az utóbbi időben vészjósló módon elszaporodtak a különféle hősök, akik sorra fosztják ki a föld alatti labirintusok mesés gazdagságú kincstárait. Ha harc, hát legyen harc...

A játék során legfőbb feladatunk az lesz, hogy pályáról pályára felépítsünk egy virágzó labirintust, elcsábítsuk és/vagy megöljük az ellenséges őrzők lényeit, s nem utolsósorban fejét vegyük a birodalmunkba merészkedő hősöknek. A legtöbb pálya végén, mikor hatalmunk csúcsán állunk, a már emlegetett uralkodók (ángliusul: Lord of the Realm) egyike is lemerészkedik labirintusunkba, az ő szörnyű legyilkolásával léphetünk át a következő szintre. Minden labirintus központja a Szív (Heart of the Dungeon) nevű helyiség, ennek pusztulása egyúttal az azt irányító őrző pusztulását is jelenti.

## AZ IRÁNYÍTÁS

A játék e részével eleinte nekem is meggyűlt a bajom, mivel a kezdő játékosok igen könnyen elkeveredhetnek az ikonok és menük kusza útvesztőjében. A Galaxis Útikalauzt idézve: "Ne ess pánikba"! Rövid idő alatt bele lehet rázódni a dolgba, s ezután már igen könnyen és gyorsan kezelhető a játék. Igazán kimerítően most helyhiány miatt nem értekezném az irányításról, meg aztán az igen vaskos magyar nyelvű szabálykönyv is hosszasan boncolgatja e témakört. A képernyő bal alsó sarkát elfoglaló panelek működésére viszont kénytelen vagyok kitérni, mivel ezek funkcióit mindenképpen ismernünk kell ahhoz, hogy legalább nagy vonalakban átlássuk a játékot.




Ez a híd bizony túl messze volt...

### Information Panel

Először is a felül látható két ikon szorul magyarázatra, ezekkel ugyanis lényeink viselkedését szabályozhatjuk. A ketreccel arra utasíthatjuk vérszomjas szolgáinkat, hogy az ellenséges teremtményeket a jól bevált "ütöm-amíg-mozog" módszer helyett próbálják meg élve elfogni. Ilyenkor az ájult lényeket manóink a börtönbe szállítják, ahol kedvünkre szórakozhatunk a balszerencsés fickókkal. Példának okáért megkínozhatjuk vagy a templomban feláldozhatjuk őket a Sötét Isteneknek (csuda vicces játék, nemde?). Ez az ikon egyébként csak akkor "él", ha legalább egy börtönt már felhúztunk.

A kakasfejre kattintva parancsba adhatjuk szolgáinknak, hogy a reménytelen küzdelmekből próbáljanak meg elmenekülni.

A már emlegetett ikonok alatt lévő arany csík jelzi, hogy még mennyi időnk van a fizetésnapig. A fizetésnap pirosbetűs ünnep teremtményeink sivár életében, mivel ilyenkor mindenki megindul a legközelebbi kincstárhoz és felmarkolja a zsoldját. Amennyiben ezt nem tudjuk kifizetni, ki-ki a vérmérséklete szerint reagál. A drabálisabb szörnyek elkezdik szétverni a labirintust, míg például a Boszorkánymesterek angolosan távoznak.

Kicsivel lejjebb még két csíkot láthatunk, itt követhetjük figyelemmel, hogy a könyvtárban illetve a műhelyben épp hogy áll a munka, azaz mennyit kell várnunk a következő találmányra avagy csapdára.

Legalul láthatjuk, hogy pontosan hány helyiséggel és lénnyel rendelkezik "miőrzőségünk", valamint galád ellenlábasunk. Komolyabb offenzívák előtt nem árt egy futó pillantást vetni erre a panelra, nehogy kellemetlen meglepetésben legyen részünk.

Nem szóltam még a panel alján lévő kis kérdőjelről, amivel lekérhetjük egy teremtmény képességeinek és tulajdonságainak részletes listáját. Ezeket most nem is fejtegetném bővebben, mindenkinek ajánlom a szabálykönyv idevágó passzusait.

### Room Panel

Itt láthatjuk a rendelkezésünkre álló (azaz már felfedezett) szobákat, ezekről a későbbiekben még olvashattok egy részletes ismertetőt. A kiemelt ikonok jelzik, hogy az adott szobából már legalább egyet építettünk. A jobb alsó sarokban lévő dollárjellel adhatjuk el a már meglévő termeket, bár ilyenkor csak az eredeti ár felét kapjuk vissza. A játék készítői egyébként orv módon a Warcraftból ismert módszert alkalmazták, azaz a legtöbb helyiséget csak egy bizonyos szinttől fölfelé kapjuk meg. Ami még gonoszabb dolog, hogy ezeket pályáról pályára, újra és újra fel kell fedeznünk a könyvtárban.

### Research Panel

A rendelkezésünkre álló varázslatok listája. A különféle varázsigéket a termekhez hasonlóan fokozatosan "adagolja" a játék és külön ki kell mindegyiket fejlesztenünk. A varázslatoknak természetesen megvan a maguk ára, ami erősségüktől függően változhat. Némely varázsigét ugyanis kedvünk szerint erősíthetjük, ha használatakor a célpont felett nyomva tartjuk a bal gombot. E módon még a leghitványabb villámcsapást is pusztító varázslattá változtathatjuk – már ha bírjuk pénzzel.

### Workshop Panel

A műhelyben lévő ajtókat és csapdákat láthatjuk itt, amiket rögtön le is pakolhatunk labirintusunk legveszélyeztetettebb pontjaira. Bizonyos tárgyak előállításához igen komoly műhely szükségeltetik, például sziklacsapdáról tizenhét mező alatt ne is álmodozzunk. A legyártott kütyüket igyekezzünk mihamarabb lepakolni a labirintusban, mivel a műhely egy idő után megtelik, s ilyenkor sajna leáll a termelés.

### Creature Panel

Tán a legfontosabb panel mind közül, hisz itt láthatjuk a szörnyűséges uralmunk alatt sínylődő lények teljes listáját. A kérdőjel alatt vehetjük szemügyre a szabadon kószáló egyedeket, a tégla alatt az épp dolgozókat (tréningezőket, barkácsolókat, kutatókat stb.), míg a kard alatt a harcban állókat. A bal gombbal akár "kezünkbe" is vehetünk néhány lényt, akiket rögtön a betolakodók nyakába zúdíthatunk. Szerény véleményem szerint ez a hívatlan vendégek elleni leggyorsabb és leghatásosabb védekezés, mint ahogy a különféle termeket is így lehet a legegyszerűbben "benépesíteni".

## A LABIRINTUS

A kezdetek kezdetén föld alatti birodalmunk még elég embrionális állapotban leledzik, jobbára néhány kis teremből és szűk járatból áll. E tarthatatlan állapoton szorgos manóink (alias Imp) munkára fogásával változtathatunk, mint ahogy a terjeszkedésünkhöz szükséges anyagi javak kitermelése is rájuk fog hárulni. A bal gombbal jelölhetünk ki egy faldarabot, ami rögtön sárga színre vált. Manóink ekkor akcióba lépnek, s rögtön meg is indulnak a kijelölt faldarab lebontására. Amennyiben ez aranytelér volt (Gold, egyébként igen könnyen felismerhető), ki is bányásszák az aranyrögöket, és azokat a legközelebbi kincstárba szállítják. Akadnak persze problémás helyek is, ahol a fal különösen kemény, azaz manóink nem képesek lebontani (Impenetrable Wall). Időnként találhatunk drágaköveket is (Gem), ezekből az aranytelérekhez hasonlóan pénzt nyerhetünk, viszont nem lehet őket lebontani. Magyarán kifogyhatatlan bevételi forrást jelentenek, aminek az előnyeit tán nem is kell hosszan ecsetelnem.

A bősz falbontás után manóink elkezdik a kiásott terem padlóját kikövezni. Csakis akkor kezdhetünk itt építkezni, miután ezzel is végeztek. Egyébként az ellenfél folyosóit ezzel a módszerrel újra kell "burkolnunk", hogy azok fölött átvegyük az uralmat. Ha pedig a manóknak már végképp nincs más dolguk, elkezdik az újonnan kiásott járatok és szobák falát megerősíteni. A megerősített fal legfőbb előnye az, hogy ezen az ellenfél manói nem bírnak áttörni, csakis varázslattal lehet ledönteni. Manóinkat egyébként sok más lényünkhöz hasonlóan testi fenyítéssel sarkallhatjuk szaporább munkára. E galádságot a jobb gombbal cselekedhetjük meg, bár arra nem árt vigyáznunk, hogy az érintett lény ilyenkor sebződik egy keveset. Halálra verni meg azért mégse ildomos szolgáinkat...

Miután kiástunk egy kedvünkre való labirintust, akár el is kezdhetjük szobákkal berendezni. Egy-egy terem kialakításánál vegyük figyelembe, hogy az ideális méret a gyári kézikönyv tanulsága szerint 9 mező, s a későbbi pályákon még ez is kevés. A szobák mérete mellett igen fontos még azok formája is, mivel teremtményeink nem kedvelik a zegzugos, szabálytalan alakzatokat. Ez annyit tesz, hogy a nagy, téglalap alakú helyiségekben felhúzott szobákban lényegesen gyorsabban folyik a munka. Minden teremben látható egy kis zászló, ami annak állapotáról tanúskodik. A piros csík jelzi a szoba épségét, ha ez elfogy az ellenséges őrző átvette az uralmat a helyiség fölött. Ilyen gonosz dolgokat hál'istennek csak manók tudnak művelni, úgyhogy rájuk különösen figyeljünk. A zöld csík arról tudósít, hogy a terem mennyire van tele teremtményekkel. Amennyiben megtelne, vagy bővítsük néhány mezővel, vagy pedig a labirintus egy másik pontján építsünk egy hasonló típusú termet. A legalsó, fehér csík a szoba hatékonyságát jelzi.



Még mondja valaki, hogy a varázslók nem állják meg a helyüket test-test elleni küzdelemben!



Dicső és bevehetetlen labirintusunk egy csirke szemszögéből. A boszorkánymester közeledő alakja mindenesetre baljós dolgokat sejtet...



Az élet mindig a kínzókamrában a legpezsgőbb

Nem szóltam még a különféle csapdákról és ajtókról, amik pedig szintén igen fontos részei labirintusunknak. E furmányos kütyük pontos helyét Research Panel megfelelő ikonjával jelölhetjük ki, s manóink fogják azt a helyére szállítani. Csapdát bármely, irányításunk alatt álló mezőre letehetünk, s azt sem a többi őrző, sem a hősök nem látják. Amint egy ellenséges teremtmény a csapda közelébe ér, az működésbe lép, úgyhogy ezekkel elhelyezésük után már nem lesz sok gondunk. Az ajtókat csakis két fal közé rakhatjuk le, s alapesetben nyitva vannak, tehát bárki szabadon átmehet rajtuk. A bal gombbal zárhatjuk be őket, ilyenkor az ellenséges teremtmények kénytelenek szétverni, s ez igen értékes másodpercekhez juttat minket. Ajtóból, miként csapdából is igen sokféle akad, a komolyabb darabok gyártásához már igen kiterjedt műhelyre lesz szükségünk.

## SZOLGÁINK ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

A játékban nem kevesebb, mint 17 különféle lénnyel fogunk összeakadni, s ebbe még nem számoltam bele az elvetemült hősök igen széles választékát. E teremtmények legtöbbször a teleportokon keresztül térnek be labirintusunkba, s állnak szolgálatunkba. Természetesen egy üresen kongó, szűk barlangrendszer nemigen csábítja a hírnévre és gazdagságra áhítozó lényeket, mindegyiküket egy adott szoba vonzza. A boszorkánymesterek például csőstül kezdenek el özönleni egy nagyobb könyvtár

felépítése után, míg a sárkányok a hatalmas kincstáraktól jönnek izgalomba. Tehát minél nagyobb számban jelennek meg az egyre erősebb lények. S persze minél nagyobbra nő hatalmunk a föld alatti világban, annál keményebb kötésű hősök próbálják elorozni kincseinket. A gondok ott kezdődnek, mikor két őrző találkozik – ilyenkor aztán kitör a káosz. A manók össze-vissza rohangálnak az alagutakban és elfoglalják az ellenfél termeit, a lények állandóan irtják egymást, míg a galád hősök boldogan legyilkolnak minden utukba kerülő lényt.



*A kísértetek szinte nélkülözhetetlen tartozékai a komolyabb könytáraknak. Bár a boszorkánymesterek hirtelen igen-igen megritkultak...*



Maguk a teremtmények egyébként nemcsak képességeikben különböznek egymástól: a Dungeon Keeper minden lényére egy sajátos viselkedés is jellemző. Az orkok például maguktól elfoglalják a szabad őrhelyeket, míg a trollok rögtön elvonulnak a műhelybe barkácsolni. A boszorkánymesterek megszállják a könyvtárat és minden hívatlan vendéget megtámadnak, míg a manókat állandóan verni kell, hogy el ne lustuljanak. Az már csak hab a tortán, hogy minden teremtménynek van egy tapasztali szintje, amit az edzőteremben gyakorolva, illetve harcban tud fejleszteni. A magasabb tapasztalati szinteken lényeink (és sajnálatos módon a hősök is) új és új képességekre tesznek szert, valamint harci értékeik is nőnek. Gondoljunk csak bele: 21 (!) különféle képességgel bírhatnak a fiúk, s ezek összeállítása minden fajnál más és más. Egy magas szintű vámpír például már repül, teleportál és halhatatlan; míg egy nagyhatalmú boszorkánymesternek teljesen más a repertoárja. Ebből adódóan hihetetlenül összetett és változatos a játék, hisz egy hetedik szintű démon ellen történetesen egész más taktikával érdemes küzdeni, mint mondjuk egy második szintű ellen. Kellemesen hangzik, nemde?

S ekkor még nem is szóltam a játék tán legzseniálisabb, legegyedibb ötletéről: a Posses Creature névre hallgató varázslattal bele is bújhatunk BÁRMELYIK teremtményünk bőrébe. Ez annyit tesz, hogy egy Doom-szerű perspektívából magunk irányíthatjuk a fickót. Mi több, a barakkban össze is toborozhatunk egy kisebb sereget, amit magunk vezethetünk harcba. Vagy akár be is járhatjuk a föld alatti birodalmat, csak szórakozásból. Repülhetünk, ha sárkányok vagyunk, és mászhatunk a földön, ha pókok. Még az élelemként szolgáló csirkék bőrébe is belebújhatunk, bár őket nem mozgathatjuk. Szerintem már ez az egyetlen ötlet is megunhatatlanná teszi a játékot. Arról már ne is beszéljünk, hogy egyben utolérhetetlenné is.



### ÖLNI JÓ...

Szolgáink igen harcias természetűek, így azonnal és szó nélkül megtámadnak minden közelükben lévő ellenséges lényt, illetve hőst. Ez még a nem túl marcona manókra is igaz, bár ők igen taktikus módon azért megpróbálnak kitérni a keményebb ellenfelek elől. A hadakozó lények feje fölött mindig látható egy kis csillag, közepén az illető tapasztalati szintjével. A csillag ágai a fickó életerejét jelképezik, ha az utolsó ága is eltűnik, a lény csúf véget ér. Az elveszett életerő csak hosszas pihenés után tér vissza, bár létezik egy gyógyító varázslat is. Általában elmondható, hogy a labirintusunkba tévedő ellenfeleket a lehető leghamarabb a lehető legnagyobb túlerővel érdemes megtámadni, még ha emiatt több fontos szobát is ki kell ürítenünk. A harc után a szerencsés túlélők visszatérnek szokott tevékenységükhöz, a hullákat pedig a temetőbe cipelik a manók. A temetetlen halottak egyébként ugyancsak rontják lényeink kedélyállapotát, ami egy idő után akár lázadáshoz is vezethet.

Alapvetően kétféleképp vehetünk részt egy harcban: kívülállóként támogathatjuk teremtményeinket varázslatokkal, avagy a Posses Creature varázslattal az egyik résztvevő szemszögéből is irányíthatjuk az eseményeket. Az előbbi dolog nem szorul különösebb magyaráztra: scrollozuk a térképet a hirig helyszínére, "dobáljuk le" az erősítést és figyeljük az eseményeket. A második módszer már jóval izgalmasabb, mivel ilyenkor magunk irányíthatjuk az egyik teremtményt a már emlegetett Doom-perspektívából. Mozoghatunk az illetővel, használhatjuk annak különleges képességeit, vagy akár harcolhatunk is vele. Mindennek tetejébe ügyködésünk nincs időhöz kötve, így akár az egész föld alatti világot is bebarangolhatjuk. E módszerrel a rutinos kommandósok igen komoly túlerő fölött is diadalmaskodhatnak, az ellenséges labirintus Szíve elleni váratlan rajtaütésekkel pedig eldönthetjük az egész küzdelmet.



*A legtöbb ütközet nehezen átlátható, de legalább jó véres*

A legkellemesebb dolog mégis az, amikor a barakkban összetoborzott kis seregünket magunk vezetjük egy ellenséges labirintus ellen. Ilyenkor csapatunk tagjai követik a megszállt lényt, s minden közelükbe merészkedő ellenséget azonnal megtámadnak. Ezek az igen kellemes kis ütközetek a Dungeon Keeper tán leglátványosabb és legváltozatosabb részei.

## A DICSHIMNUSZ HELYE

Egy dologban egész biztos vagyok: a Dungeon Keeper hatalmas sikert fog aratni a remek témaválasztásnak, a valóban eredeti ötleteknek és nem utolsósorban a rendkívül színvonalas kivitelezésének köszönhetően. Én például programmal ennyit a Warcraft II óta még nem játszottam, s még mindig találok új, eddig még ki nem használt lehetőségeket. A Dungeon Keeper maga a nagybetűs Játék, ami minden ízében a "hőskor" olyan nagyjait idézi, mint a Powermonger, a Populous vagy épp a Civilization.



*Hoppá! Ennyit a kihalt földalatti járatokról*

Zárszóként csak annyit: ha a Bullfrog a Populous III esetében is ilyen igényes lesz, akkor igen kellemes karácsony elé nézünk...

T.J.

**ungeon keeper** | Kiadja: EA

ÁTVÁNYOSSÁG
ÁTSZHATÓSÁG
AVATOSSÁG
ENEBONA

:6/66, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

leírásból és az értékelőből lán kiderült, mi a pozitívum ért kellett ennyit várni? Hol a második rész?

# 98%

# A SZOBÁK

## KINCSTÁR



Labirintusunk igen fontos pontja, mivel manóink ide szállítják a kibányászott aranyat. Mivel felépítése igen olcsó (50 arany/mező), érdemes közvetlenül a nagyobb aranytelérek mellé is felépíteni egyet-egyet, így manóink munkatempója lényegesen felgyorsul. A portyázó hősök egyik legkedveltebb célpontja (az ellenséges őrző lényeiről nem is beszélve), tehát érdemes néhány keményebb teremtményt a közelében tartanod. Egy 25 mezőből álló kincstár már a sárkányokat is labirintusodba csalja.

## BÚVÓHELY



Lényeink itt pihenik ki a szorgos hétköznapok fáradalmait, azaz felépítenek maguknak egy fészket és alszanak egy ideig. A váratlanul betoppanó ellenséges teremtményeket persze azonnal megtámadják, így néhány jól elhelyezett búvóhellyel egész jól levédhetjük a labirintust. Arra viszont nem árt figyelni, hogy a búvóhelyek közvetlen közelében legyen legalább egy tojáskeltető, mivel lényeink felettébb morcosak tudnak lenni, ha a kaja után túl sokat kell császkálniuk. A legtöbb teremtmény csak akkor hajlandó megjelenni, ha már rendelkezünk egy méretesebb búvóhellyel.

## TOJÁSKELTETŐ



A kajálda szerepét tölti be, mivel az itt téblábóló csirkék jelentik szolgáid egyetlen táplálékforrását. Érdemes a lehető leghamarabb egy 25 mezős tojáskeltetőt felhúzni, mivel ez vonzza többek között az igen erős Gonosz Démonokat. Kellőképp szadista lelkületű őrzők akár agyon is verhetik a nyugodtan csipegető csirkéket (jobb gomb), aminek különösebb haszna ugyan nincs, viszont pompás mulatság (i love this game!!!).

## KÖNYVTÁR



A boszorkánymesterek és sárkányok Mekkája, itt fedezheted fel az új varázslatokat, épületeket, csapdákat, illetve ajtókat. Nagysága legalább 9 mező legyen, de én a gyorsabb kutatás érdekében ennél lényegesen méretesebb termet szoktam felhúzni. Miután hős kutatóink már minden létező dolgot kifejlesztettek, azonnal dobjuk át a bagázst az edzőterembe. Itt legalább hasznosan fogják eltölteni az időt... Egyébként kisebb termeknél előfordulhat, hogy "megtelik" az újonnan kifejlesztett varázslatokkal. Ilyenkor azonnal bővítsük ki pár mezővel, s már folytatódhat is a szorgos munka.

## EDZŐTEREM



Itt képezheted ki teremtményeidet, bár az állandó gyakorlás sajna pénzbe kerül. Ennek ellenére már a pálya legelején érdemes egy tekintélyes méretű termet felépítenünk, mivel a teremtmények tapasztalati szintje – mint arról az előbbiekben már olvashattatok – igen sokat számít a harcban. Az már csak hab a tortán, hogy az Orkokat és Démonporonyokat is labirintusunkba csábítja. Ez utóbbiak egyébként teljesen önkényes módon rögtön be is fészkelik magukat az edzőterembe, úgyhogy a jövőre gondolva legalább 12 mezős termeket alakítsunk ki.

## HÍD



Csakis a hidak segítségével kelhetnek át lényeid a láván illetve vízen (a repülő teremtmények persze egészen más lapra tartoznak). Egyébként igen gonosz trükk, ha egy hídon átkelő ellenséges csapat alól eladod az építményt...

## ŐRHELY



Védelmi célokat szolgál, mivel az ide lepakolt lények őrködni fognak, s minden közelükbe tévedő ellenséget azonnal megtámadnak. Ezenkívül a labirintusba csalja az orkokat, akik rögtön be is népesítik az üresen álló őrhelyeket. Ha egy ellenséges őrző betör valamelyik járatunkba, azonnal építsünk a közelben egy nagyobb őrhelyet – a kellemetlen meglepetéseket elkerülendő. Egyébként felettébb praktikus, ha a terem közelében van búvóhely és tojáskeltető, így az őrködésre rendelt lények kevesebbet fognak csavarogni.



## MŰHELY



Itt készülnek a mindenféle és fajta csapdák, illetve ajtók. Nem a legolcsóbb terem, de mérete közvetlenül befolyásolja a termelés gyorsaságát, ezért ne sajnáljuk rá a pénzt. A műhely vonzza labirintusodba a Trollokat, rajtuk kívül még a Gonosz Démonokat érdemes itt munkára fognod. Felettébb kellemetlen, ha műhelyünket elfoglalja valamelyik ellenséges őrző, mivel ilyenkor megkapja összes ajtónkat és csapdákat is. Tán mondanom se kell, hogy e sajnálatos esemény igen érzékenyen érinti az összevissza rohangáló manókat...

## TEMPLOM



Egy templom megépítése elsősorban hangulatjavító intézkedés, mivel lényeink itt a stressztől sem mentes hétköznapok fáradalmait pihenik ki egy önfeledt tánc formájában. Csak dobjuk ide morcosabb teremtményeinket, s azok egy idő után megbékélnek sorsukkal. Mi több, egy ideig még az ellenfelünk birtokában lévő babonázó termek hatására is immunisak lesznek, ami szintén nem egy rossz dolog. A terem közepén szomorkodó medencébe hajítva egy lényt áldozatot mutathatunk be a Sötét Isteneknek, akik ezt áldásokkal vagy rosszabb esetben átkokkal honorálják. Általában elmondható, hogy minél nagyobb hatalmú és tudású (értsd: tapasztalati szintű) lényt áldozunk fel, annál nagyobb az esély valami kedvező hatásra. Sok szerencsét.

## BÖRTÖN



Ide kerülnek a foglyul ejtett ellenségeink, valamint végszükség esetén akár saját lázongó teremtményeinket is bezárhatjuk. A börtönben senyvedő lényeket bármikor átpakolhatjuk a kinzókamrába, ahol igen hamar jómodorra nevelik őket a szakavatott hóhérok. Sajna a börtönben várakozó lények egy idő után szép csendesen éhenhalnak, ezt megelőzendő időnként dobjunk a foglyok közé egy csirkét. Roppant mulatságos látvány, ahogy az éhezők összeverekednek a kajáért...

## KINZÓKAMRA



Ez egy igen gonosz szoba. Az elfogott teremtmények itt elgondolkozhatnak az élet múlandóságán, bár a legtöbbször igen rövid időn belül elhaláloznak. Ez esetben szellemként illetve csontvázként fognak a szolgálatunkba állni, ami nem egy rossz dolog. A kevésbé poroszos fegyelmű lények hajlamosak a válogatott kínzások hatására átállni az oldalunkra, néha pedig az ellenséges labirintusról árulnak el hasznos információkat. Ez ugye szintén kellemes tud lenni, szóval igyekezzünk minél több foglyot ejteni. S ami a legtréfásabb: saját teremtményeinket gyorsabb munkára ösztönözhetjük, ha néhányukat időről-időre bedobjuk a kinzókamrába.

Egyébként a sötét domina nevű teremtmények csak egy kínzókamra felépítése után kezdenek el labirintusunkba szállingózni. Ők sajna ígéretes nevük ellenére nem túl erotikus jelenségek, viszont harcban remekül megállják a helyüket.

## BARAKK



A barakk minden offenzívád kiinduló pontja, mivel az itt állomásozó lények bármelyikét megszállva (Posses creature) az egész csapatot irányíthatjuk. Magyarán összegyűjtünk ide néhány keményebb harcost, megszálljuk egyiküket aztán irány az ellenséges labirintus. A siker garantált.

## BABONÁZÓ TEREM



Igen sajátos helyiség, mivel növeli a labirintusunkba munkáért betérő lények számát, s alkalmasint egy másik őrző lényeit is átcsábítja. E hatás csak a szobában tartózkodó szolgáink fajával megegyező teremtményekre hat. A vámpír különösen hasznos lakója a babonázóteremnek, mivel másfélszeresére növeli portáljaink "vonzerejét". Sajnos e kellemes képességük csak akkor érvényesül, ha más vámpír épp nincs a térképen. A babonázó terem egyébként erősen csábítja a sátán kutyái névre halgató, igen jól használható teremtményt is.

## TEMETŐ



Manóink ide hordják a harcban elhullott teremtményeket, aminek két komoly haszna is van. Egyrészt a temetetlenül heverő hullák idegessé teszik szolgáinkat, másrészt pedig a kellőképpen megpakolt temetőkből időnként vámpírok emelkednek ki. A vámpírról pedig csak annyit, hogy szerintem a játékban előforduló egyik legerősebb lény.

Ha egy játékban gyilkolni lehet, az már rossz program nem lehet. Manapság azonban már ez is kevés. Hiába az erkölcscsőszök heves ágálása, tény, hogy a közönség igénye egyre csak fokozódik az erőszakos játékok iránt. A Monolith nevű fejlesztőgárda talán éppen ezért már a játékuk címével (Vér) is nyilvánvalóvá tette: ez az a program amit keresel. Ha valaki csak emiatt veszi meg, hát nem is fog csalódni benne. Spriccel a vér, repkednek a húscafatok, gurulnak a fejek...



Hogy ezek a csuhások milyen gyúlékonyak...

Az saját perspektívából játszódó lövöldözős akciójátékok (vagy ha úgy tetszik: Doom-klónok) rajongói mostanában két részre oszthatók. Akik a grafikai effektekért vannak oda, azok ugyebár a Quake-kel szeretnek nyomulni, akik pedig inkább a játékélményt részesítik előnyben azok a Duke Nukem 3D-re esküsznek. Nos, a Blood kétségtelenül ez utóbbira hasonlít inkább, annál az egyszerű oknál fogva, hogy a játék a Duke Nukem rutinjaira épült. Bár a fejlesztő nem ugyanaz, szerencsére ismét egy fergeteges humorú, de azért roppant vérbő akciójátékkal szórakozhatunk.



Az első főellenség a többihez képest még kezdő

A főszereplő egy Caleb nevű vadnyugati revolverhős, de western történetre senki ne számítson, sokkal inkább a Quake sztorijához hasonló "isteni színjátékra". Caleb a maga idején rettegett bandita hírében állt, de akkor vált igazán vérszomjassá, miután megismerkedett Ophelia Price-szal. Opheliára egy kiégett ház romjainál talált rá, és a nő a családja elvesztése miatt félőrült állapotban volt. Ophelia férje megpróbált kilépni egy fanatikus szektából, ezért a Tchernobog hívei rájuk gyújtották a házukat. Ophelia azonban nem is a szektát hibáztatta, sokkal inkább a férjét a gyávaságáért. Caleb eleinte nem a szépsége vagy a kiszolgáltatott helyzete miatt vette magához Opheliát, hanem mert ő jelentette számára a szektához a kulcsot. Ekkor még nem is sejthette, hogy hamarosan ők ketten lesznek Tchernobog négy kiválasztottja közül kettő. A beavatási szertartást már az intro animációban láthatjuk, ahol Tchernobog érthetetlen módon mind a négyüket megtagadja. Hősünk alól egyszerűen eltűnik a talaj, s elnyeli őt az idők végtelenje...

Ki tudja mennyi idő után egy nyirkos, sötét helyen eszmél. Amint hamarosan rájön, egy sírban fekszik, és – valószínűleg a mesterének köszönhetően – a teste nem rothadt el. Félrelöki a sírkövet és elindul kideríteni, vajon hol rontották el.

A történet – ahogy már megszokhattuk – több epizódra van osztva. Az elsőben Opheliát kell megkeresnünk, akit a templomból Cheogh, a kötestű démon ragadott el. A másodikban Shial, a pók birodalmába látogatunk, aki az egyik társunkat, Gabrielt tartja fogva, harmadikban pedig a Cerberussal kell megküzdenünk, aki másik sorstársunkat, Ishmaelt őrzi. A negyedik epizódban végül vissza kell térnünk a templomba, és ott magától Tchernobogtól kell megtudnunk, miért bánt ilyen mostohán a szolgáival. Miután kiválasztottuk az epizódot, meg kell határoznunk a nehézséget és már indul is a játék. A nehézségi szint sajnos inkább csak az ellenfelek mennyiségét és szívósságát, és nem annyira a sérüléseink súlyosságát befolyásolja. Azt hiszem a kezdő szint mindenkinek bőségesen elég lesz, mivel a játék nem csak kegyetlenül véres, hanem kegyetlenül nehéz is. A készítők maximálisan fair playt biztosítottak a legegyszerűbb ellenfél számára is, még a legkönyebb fokozaton is elég mindössze két-három géppisztolysorozat, és az energiánk a maximumról a nullára csökken. Ráadásul persze a legrejtettebb zugokból lőnek az orvlövészek, gyakorlatilag mire feleszmélünk, már halottak is vagyunk. Csak egy megoldás van: a sűrű mentés, valamint javaslom, hogy sorban menjetek az epizódokon, különben egyből a "mélyvízbe" kerültök. Most pedig lássuk, kikkel és mikkel fog összehozni minket a jó sors.



A voodoo varázslat beváltja a hozzáfűzött reményeket



A Tommy géppisztoly, mindenki kedvence

## A POKOLFAJZATOK:

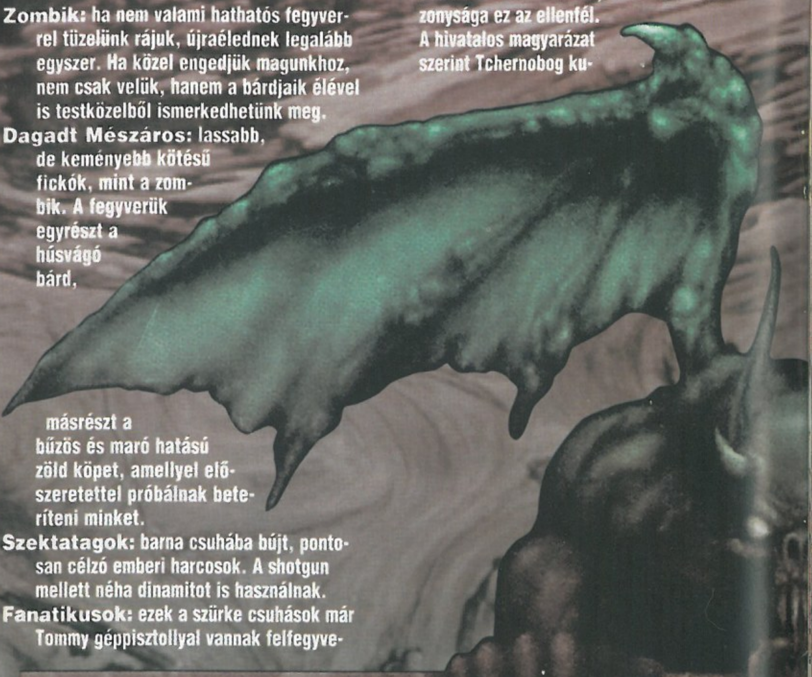
**Patkányok:** egyenként ugyan nem túl veszélyesek, de általában csoportosan támadnak.

**Denevér:** amikor másokkal harcolunk, a képünkbe repül – amúgy nem veszélyes teremtmény.

**Pókok:** a méretük ellenére veszedelmes jószágok, homályos látást előidéző vagy ideiglenesen vakító méreggel rendelkeznek.

**Zombik:** ha nem valami hathatós fegyverrel tüzelünk rájuk, újraélednek legalább egyszer. Ha közel engedjük magunkhoz, nem csak velük, hanem a bárdjaik élével is testközelből ismerkedhetünk meg.

**Dagadt Mészáros:** lassabb, de keményebb kötésű fickók, mint a zombik. A fegyverük egyrészt a húsvágó bárd, másrészt a bűzös és maró hatású zöld köpet, amellyel előszeretettel próbálnak beteríteni minket.



**Szektatagok:** barna csuhába bújt, pontosan célzó emberi harcosok. A shotgun mellett néha dinamitot is használnak.

**Fanatikusok:** ezek a szürke csuhások már Tommy géppisztollyal vannak felfegyverezve, tehát még veszélyesebbek mint a sima tagok. Az ő csuhájuk alól is néha előröppen egy-egy dinamitköteg.

**Démonok:** szárnyas szörnyetegek, melyek a levegőből is képesek támadni, és ezért nehéz végezni velük. Ha távol vannak, akkor hegyes csontokkal dobálnak, közelről pedig a karmaikat mélyesztik belénk.

**Kő Démonok:** még szívósabbak, mint sima kivitelezésű társaik, csaknem sérthetetlenek. A golyók lepattannak róluk és a tűz sem okoz sok kárt bennük.

**A Sátán Kutyái:** ezek a tűzfúvó ebek közel halálosak; vagy elevenen égetnek el minket, vagy a fogaikat mártják a húsunkba. Logikus, hogy lehetőleg minél távolabbról és minél gyorsabban kell velük végezni.

**Csontos Angolnák:** természetesen a víz alatt fogunk velük találkozni, lehetőleg ne fordítsunk nekik hátat.

**Kétéltű Szörnyek:** ezek a hegyes fogazatú, kopoltyús kreatúrák a szárazföldön lassúak és könnyen sebezhetők, viszont a víz alatt annál halálosabbak.

**Fojtogató Kéz:** a játék készítői talán túl sok horrorfilmet néztek, ennek a tanúbizonysága ez az ellenfél. A hivatalos magyarázat szerint Tchernobog kuruzslói nem mindig jutnak kifogástalan állapotú hullákhoz, így megesik, hogy a silány alapanyagból csak egy-egy végtagot tudnak hasznosítani. Bár az ilyen nyesedékeket általában a többi zombi karbantartásához szokták elhasználni, egyes "alkatrészek" önmagukban is hasznosak lehetnek. Ezek közé tartozik a kéz is. Ha már elkapták a torkunkat, előbb le kell magunkról rázni őket (Space), s csak utána tudunk beléjük lőni.



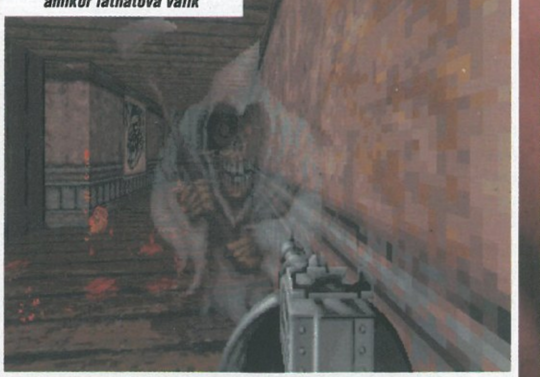
**Szellem:** ezek a kaszás fantomok az áldozataik lelkét gyűjtik be. Mivel tulajdonképpen az élet és halál közti mezsgyén léteznek, csak akkor tudjuk megsebezni őket, amikor támadnak és láthatóvá válnak.
**Cheogh:** ő az első főellenség, a démon, aki elrabolta Opheliát. Tchernobog hadseregében már régóta feljebb akar lépni ranglétrán, ezért nyílt titok, hogy féltékeny a kiválasztottakra.
**Shial, az Anyapók:** az Északi-sark közelében, mélyen a föld alatt tanyázik. Azokból a lelkekből táplálkozik, amelyeket hűséges utódai hoznak a színe elé. Az áldozatait élve bábozza be.
**Cerberus:** ez a félelmetes szörny a pokol kapuját őrző misztikus lényről kapta a nevét, neki azonban "csak" két feje van. A halandók földje mélyén, egy kénköves barlangban rejtőzik. Tchernobog után ő a legkeményebb ellenfél, mindkét fejét el kell pusztítani.
**Tchernobog:** a legvégső gonosz, a nevét csak suttogva merik kiejteni. Aki a perzselő tekintetébe egyszer belenézett, annak vagy megbomlott az agya, vagy halállal lakolt. Minden tudásunkra szükségünk lesz a legyőzéséhez.




## A FEGYVEREK:

**Vasvilla:** a legegyszerűbb fegyver, melynek egyetlen jó tulajdonsága, hogy nem kell hozzá muníció. A használatánál sajnos nagyon közel kell az ellenfelet engedni, így például amikor megszúrkálunk egy zombit, ha nem hátrálunk azonnal, ellenfelünk könnyedén fejbe tud kólintani minket.

A szellem csak akkor sebezhető, amikor láthatóvá válik



**Jelzőpisztoly:** miután a jelzőrakéta belefúródott a célpont húsába, hamarosan lángra kap, és elevenen égeti el az áldozatot. Nagyon humánus eszköz...
**Lefűrészelt Csövű Vadászpuska:** az egyik legmegbízhatóbb társunk, még ha távolra nem is olyan hatásos. A két csövet egyszerre és külön-külön is el lehet sütni. (Az alternatív tűzgomb az X.)
**Thompson Géppisztoly:** ezzel már akár a Gyilkosság Rt-be is felvételt nyerhetnénk, hiszen mint az talán ismeretes, a Tommy géppisztolyok voltak a 30-as évek geng-sztereinek legkedveltebb munkaeszközei. Sajnos roppant nagy tűzereje miatt gyorsan kiürül, viszont jól elfér a kabát alatt, és jaj annak, aki a torkolattüze elé kerül. Hogy a gyorstüzelést minél jobban kihasználjuk, az alternatív tűzgommbal nagy szórással kaszáljuk végig a megtisztítani kívánt terepet.
**Dinamit Kötegek:** ahol a dinamit elvégzi a dolgát, ott az áldozatokból csak szanaszét spriccelő vér és húscafatok maradnak. Minél tovább nyomjuk a tűzgombot, annál távolabbra hajíthatjuk a köteget, amit egy kijelző mutat is. Simán elhajítva akkor robban, amikor célba ér, alternatív módon használva viszont végig fog égni a kanóc.
**Távirányítós Detonátor:** a távirányító segítségével a dinamitot pontosan akkor robbanthatjuk, amikor kell. Az alternatív tűzgombbal egyszerre több köteg is lerakható, majd aztán egyszerre robbantható.
**Mozgásérzékelős Detonátor:** ezzel a szerkentyűvel csapdákat állíthatunk az utánunk haladók számára. A dinamit akkor fog robbanni, amikor a detonátor valamilyen mozgást érez a közelben. Csak arra vigyázzunk, nehogy később magunk essünk a saját csapdánkba.
**Hamvasztó:** ezzel a fegyverrel nagy adag lángoló napalmot bocsáthatunk ki. Ha a becsapódást követő robbanástól nem is, de az utána következő lángoktól az áldozat biztosan elpusztul.
**Voodoo Baba:** használata azt hiszem egyértelmű. Határos és elegáns módja a gyilkolásnak.
**Aerosolos Flakon:** a hajspray látszólag egy ártalmatlan háztartási eszköz, de ha egy égő öngyújtót teszünk elé, máris kész a lángszóró. Hathatós fegyver, igaz csak közelharcnál. A flakonokat az alternatív tűzgombbal Molotov-koktélként is hasznosíthatjuk.
**Tesla Fegyver:** nagyfeszültségű elektromos fegyver, mely egyszerűen kirázza az áldozatból a lelket. Az alternatív tűzgombbal még jobban felizzíthatjuk.
**Életerő Elszívó:** ezzel a halálfejes bottal egyszerűen elszívhatjuk az ellenfél életerejét. Sajnos azonban ha elfogy a muníció, a dolog visszafelé is működik: lőszer gyanánt a bot a mi életerőnket használja fel.

A pályák lényegét tekintve nincs eltérés a korábbi hasonló stílusú anyagokhoz képest: mindenhol a kulcsokat és a kijárathoz vezető utat kell megtalálni. Néha van kivétel is: a vonatos pályán például akkor végzünk, amikor sikerült a levegőbe repítenünk a mozdonyt. A pályák végét egyébként a szarvas koponyák jelzik. A helyszínek elég ötletesek és érdekesek, például egy vidámparkban vagy egy bombázás alatt álló városban is bolyonghatunk. Ahogy a Duke-ban, természetesen itt is lehet extra bonusokat, pajzsokat és egyéb használati tárgyakat találni, ez utóbbiak közül talán a dupla fegyver (Guns Akimbo) a leghasznosabb, a leggyakoribb pedig a plusz életerőt jelentő szív, ilyen ugyanis rengeteg ellenfél hullája nyomán ottmarad.

A játékot a kor követelményeinek megfelelően hálózaton vagy modemen keresztül egymás ellen is lehet játszani, s természetesen a pályaeditor sem hiányzik. (Ezt a CD-lemez Tools nevű könyvtárában találhatjuk.)

Ahogy a bevezetőben is utaltam rá, a Blood a legvéresebb játék, amivel valaha találkoztam. A szó szoros értelmében sportot űztek az erőszakból, hiszen a vurstlis pályán például az egyik bódéban az a feladat, hogy a zombik fejeit egy jól irányzott rúgással bepasszoljuk egy tátogó fogsorba... Ezek után talán már nem is lep meg senkit, hogy a hullákból spriccel a vér és üvöltve égnek szénné a szerencsétlenül járt ellenfelek. Mindezek ellenére mégis inkább a játék humorát emelném ki. Vért izzadunk az egyes részeknél, már néha a pokolba kívánnánk az egészet, de aztán Duke mintájára Calebnek is van néhány olyan beszólása, hogy már csak ezek miatt is kedvet kapunk a folytatáshoz.

Grafikailag a játékban minden megvan, amit már a Duke-ban is láthattunk, sőt még több is, hiszen nem csak a golyónyomok és a vértócsák, hanem csilingelve szétszóródó töltényhüvelyek is ottmaradnak a földön. Újdonságnak mondható az átlátszó víztükör és az ablaküveg effektusa is. A játékban csupán egy nagyobb hibát tapasztaltam: a lőfegyverek tökéletesen működnek a víz alatt is. Befejezésül

Ezek a pókok egész jól bírják a meleget




Hát ez mellétrafált



pedig egy kis segítség, arra az esetre, ha netán elakadnátok. Nyomjátok le játék közben a T billentyűt, majd írjátok be: MPKFA. Továbbá ajánlom figyelmetekbe a múlt számunk Cinkelt Lapok rovatát, az ott található dolgokat szintén így kell bevinni.

V.Z.

**blood** — Kiadja: GT Interactive

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P75, 16MB RAM, 4xCD, VGA, SB

✓ Fekete humor • vérbő akció
✗ Túl jól céloznak az ellenfelek

**93%**

# VASÁRNAPI AUTÓSOK

# RAGE RACER

Azért jó nekem, mert ha összehozok egy tesztet, mindig csak utólag kell tartanom a hátam a tartalma miatt. Bármit írhatok a játékról, ha tetszik, ha nem – aztán már csak a megjelenés után kell hallgatnom a kritikákat – "Hogy lehetett ezt a sz*** az egekig magasztalni?". Nos, ezesetben is számítok hasonló véleményekre (elsősorban Dr. Vári Zolitól, a megrögzött Daytona-rajongótól), de mégis bevállalom, mert a Rage Racer szerintem egy bomba jó játék.

A név a minőség garanciája, ezt ugye tudjuk, és a Namco meglátásom szerint elég nagy név. Számos játékermi klasszikust köszönhetünk nekik és az új generációs programokban is otthon vannak, ennek a Ridge Racer sorozat legújabb tagja, a Rage Racer az ékes bizonyítéka. A program alapjaiban nem változott a nagy elődhöz képest, viszont annak összes dühítő hibáját nélkülözi, így meglehetősen jóra sikeredett.

A RR legfontosabb előnye a gyorsasága, amit azzal sikerült elérni, hogy kifejezetten a PlayStationra készült, sem Saturn, sem Nintendo 64 verzió nem lesz belőle. A versenyek 4 különböző pályán folynak, melyek most is egy nagy pályakomplexumot jelentenek, de ezúttal úgy vannak a pályarészletek kialakítva, hogy mind a négy helyszín teljesen eltérő irányba vezet – csak a rajt és a cél közös, a többi útvonal teljesen más-más stílusú (San Fransisco, Európa, mediterrán). Sőt, nemcsak, hogy "külsőleg" eltérő, de teljesen más vezetési formát és esetenként autót is kíván.



Lám, egy kis önreklám: jön a Time Crisis a Namcotól

A RR irányítása szerintem fantasztikus. Igaz, hogy állítólag "meg kell szokni", de bevallom, ez az első olyan autós program, amelyben sikerült hibátlan (koccanás nélküli) köröket futnom. A kritikus kanyarokba mindenki vérmérséklete szerint eshet be – lehet "keresztben" csúsztatni, "gázzal-fékezni", és klasszikus módon fékezve majd gázt adva óvatosan kanyarodni (az utóbbi persze nem a győzelem záloga). További színt visz a játékba, ha manuális váltót választunk, habár ez elég embert próbáló feladat.

Vári Zoli kollégám szerint a RR legnagyobb hibája, hogy a kocsik természetellenesen viselkednek ütközéskor, ezért a játék nem elég élethű – igaz, igaz, de meglátásom szerint pont ez a lényeg. Sok játék van ugyanis, amelyben ha falnak vagy vetélytársnak ütközünk, arrébb pattanunk ugyan, de a kocsi jelentősen nem lassul le. Ennek eredményeképpen az akció bárgyú száguldásból és dodzsemezésből áll. A másik eset, amikor az autó szaltózva felborul – hát ne haragudjon a világ, de a kocsik azért nem szoktak csak úgy repkedni a levegőben (ugye Vári Zoli, Daytona USA). Ja, a lényeg: ha az életben egy autó MÁR MEGCSÚSZOTT a kanyarban, akkor fékezéssel vagy gázadással és kormányzással valószínű, hogy vissza lehet hozni – de a legtöbb mások által élethűnek mondott programban (pl. Sega Rally) faltól-falig kocog az ember, mire észhez tér a kocsi. Nos itt a RR-ben a megcsúszott autót igen is vissza lehet hozni, ütközéskor a kocsik arrébb pattannak, de a mi gépünk egy esetet kivéve MINDIG jelentősen lelassul (az az egy eset olyankor van, amikor minket kapnak telibe hátulról, olyankor még lendületet is kapunk; ezt érdemes a kanyarokban az üldözők ellen fordítani). A játékos ösztönözve van tehát arra, hogy csattanás nélkül, hibátlan vezetéssel teljesítse a pályát, minél figyelmesebben előzzön, stb. A RR egyúttal a sportos, de kultúrált vezetést is oktatja, ami szerintem elég pozitív dolog.



Az a Devilcar hirdetés nagyon gyanús nekem!

A játékban mindig 3 pályát kell teljesíteni, ekkor egy osztállyal feljebb lépünk. Értelemszerűen a jobb helyezés több pénzt jelent és egy pályán akármennyiszer indulhatunk (a folytatási lehetőségeink akkor fogynak, ha nem sikerül 1.-2.-3.-nak beérkezni, vagy letelik az időnk). Így egyre komolyabb ellenfelekkel kerülünk szembe és egyre több kocsit vásárolhatunk. Ezekből tíz különböző van, plusz három rejtett szupergép, melyeket a helyezésekkel nyert pénzből még tovább tuningolhatunk. A harmadik osztályba lépéskor megjelenik egy negyedik pálya, az "Extreme Oval", ahol egyszerűen csak körbe-körbe kell menni, persze a lehető leggyorsabban. Ide már meg kell venni a legjobb autót.

Minden kocsinak 3 jellemzője van:

ACCELERATION-Gyorsulás

MAX SPEED-Csúcssebesség

HANDLING-Kezelhetőség

A 13 kocsi négy típusra osztható, melyek a következőképpen alakulnak:

GNADE-Általános jellemzőkkel bíró gépek, kb. egyforma jellemzőkkel.



A város után üdítő színfolt ez a vidéki pályarészlet

LIZARD-A legjobban gyorsuló kocsik.

AGE-Nagyon jól irányítható autók.

ASSOLUTO-Szuper végsebességű gépek.

Minden osztályváltásnál egy díjat kapunk, amely a következőképpen alakul (ez befolyásolja a rejtett autók megjelenésének lehetőségét):

Három első hely megszerzésével az aktuális osztályt aranyéremmel felyezzük be; két első és egy második hely az ezüstérem ára; de ha egy harmadik vagy két második helyünk van, akkor még mindig jók vagyunk egy bronz éremre. Ha ennél rosszabb helyezést teljesítünk, nem léphetünk magasabb osztályba.

A típusok jellemzőinek hiányosságai a TUNE UP opciónál erősíthetők, ez persze egyre többe kerül. Némely kocsi kizárólag manuális váltóval működtethető, ezt a vásárláskor sárga MT jel mutatja.

A grafikáról tényleg nem akarok túl sokat írni, hiszen szerintem egészen különleges, változatos és gyönyörű (a képek magukért beszélnek).

A zenék állati technós beütésűek, habár egy idő után inkább kikapcsoltam őket. Nagyon tetszett, hogy vannak olyan hanghatások (súrlódások, gumicsikorgás) melyeket csak bizonyos extrém helyzetekben hallhatunk. A program még azt is figyeli, hogy milyen stílusban vezetünk, és ezt néha aktívan kommentálja is egy-egy dícsérő mondattal.

A programnak eddigi tetsztjeim alapján mindösszes egy hibája van: a különböző autók és tuningolások túl sokba kerülnek. Ha minden érdekesebb gépet meg akarunk venni, egy-egy jól fizető és könnyebben megnyerhető pályát akár az unalomig is meg kell ismételni és így gyarapítani pénzecskénket. Ez persze azért van, mert így a Rage Racer garantáltan hosszú ideig leköti a játékost.

*Martin*



A grafika részletességére és minőségére nem lehet panasz

**rage racer** — Kiadja: Namco

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Szupergyors • baró hátterek

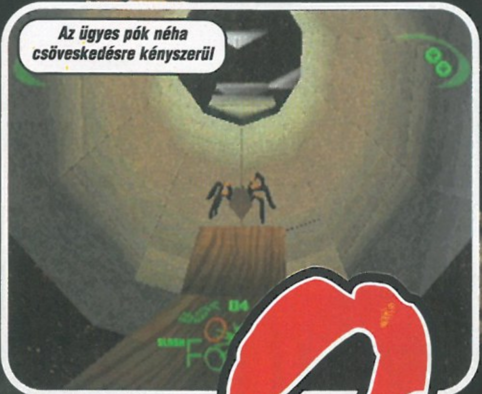
✗ Túl drágák a kocsik

# 89%

# SPIDER

## HÓKUSZ PÓKUSZ

Noha a pókok igen hasznos háziállatok – elvégre megszabadítani bennünket a szobánkban garázdálkodó szúnyogoktól – mégis ha a lakásunkba tévednek, általában mindig valamelyik napilap címoldalán végzik – szétkenődve. A Boss Game Studios legújabb platformjátéka, a Spider az efféle előítéletek leküzdésében próbál a segítségünkre lenni, megismerhetjük a világot egy ilyen nyolclábú szemszögéből nézve.



Az ügyes pók néha csöveskedésre kényszerül

A történet egy kutatóról, Dr. Michael Kelly-ről szól, aki már épp a siker küszöbén áll a nanotechnológia terén végzett legújabb kísérleteivel: majdnem teljes mértékben sikerül kontrollálnia egy microchipekkel implantált cyberpók mozgását, már csak a gondolatok hibamentes átvitelével akadnak problémái. A kísérleteire azonban felfigyel egy hatalomra éhes mammutcég, a MicroTech is, s egy megfigyelőt küldenek emberünk laboratóriumába. Hősünk nem is sejti, hogy valójában egy kémet küldtek a nyakára, és így azt sem, hogy bármennyire is próbálja leplezni a sikereit, a MicroTech értesül az elért eredményeiről. A doktor tökéletesíti a pók robotlábainak csatlakozásait, s már éppen a kísérlet utolsó fázisában tart, amikor hirtelen bérgyilkosok törnek rá. A golyózápor a labor felszerelései mellett emberünket



Chemotox helyett alkalmasint megteszi a lángszóró is

is eltalálja, aki a sérülésétől ezután eszméletlenül rogy össze. Zuhantában belekapaszkodik az egyik eszközbe, amitől nem várt esemény következik be...

A játék célja, hogy pókunkkal kövessük a MicroTech bérgyilkosait, s visszajuttassuk hősünk tudatát a valódi testébe. Amint elindítjuk a játékot, a program térképét látjuk, rajta a játék szintjeivel. Ezek közül kezdetben a laboratórium első helyszíne választható. A szinteket sorban kell teljesítenünk, de a már felderített pályákra is bármikor visszanézhetünk. Ez a későbbiekben még igen fontos lehet, hiszen visszatérve a már ismert pályákra könnyedén begyűjthetünk fegyvereket. Minden egyes helyszínen bizonyos mennyiségű microchipet találhatunk, ezek jelentik a kijáratokat. A térkép jobb felső sarkában látható, hogy mennyi microchip kell az adott szint teljesítéséhez, és hogy ebből mennyi van már meg. Alul olvasható az aktuális helyszín neve, mellette pedig a szinten talált CD darabok kijelzője kapott helyet. A szinteken 3 CD darab van szétszórva, ha ezek mindegyikét megtaláljuk, a térképen egy rejtett pálya jelenik meg. Az aktuális szint neve mögött piros pontok jelölik, hogy hány microchip található ott. Ezek közül a kékre változott pontok a már megtalált chipeket mutatják. Mint az ennyiből már sejthető, a pályák több helyen elágaznak: egyes chipeket könnyen, másokat meg roppant nehezen, csak tucatnyi veszély leküzdése után lehet megtalálni.

A "gyakorlott" Playstation-tulajdonosoknak a játékmenet valószínűleg a Pandemoniumot idézi fel. A 3D-s pályákon valójában 2D-s síkban zajlik az akció, ugrabugrálni kell, és megmarni vagy kilőni az ellenséges rovarokat és patkányokat. A főellenségek megoldása szintén ismerős: kör alakú pályákra kerülünk, s ezeknek a közepéről támad ránk az adott gép vagy szörny. Ezt persze mindegyik más-más technikával teszi, nekünk tehát a gyenge pontjuk kipuhatolása lesz a feladatunk. Tapasztalataim szerint ez mondjuk nem túl nehéz feladat, lévén hogy legtöbbször csak ki kell kerülnünk a csapásaikat, majd gyorsan meg kell marnunk őket. Újdonságnak mondhatók viszont azok a mozdulatok, amiket csakis a pókok tudnak végrehajtani. Mint ahogy a valódi pókok is felkúsznak a fürdőkád lefolyócsövén, úgy hősünk is képes falakra mászni. Ehhez mindössze a megfelelő helyen a megfelelő irányt kell nyomnunk. Ha pókunk már a plafonon csüng, az ugrás gombjára egy vékony selyemszálat fog a falhoz tapasztani. Néhány centit így leereszkedhetünk, majd ebben az állapotban akár hintázhatunk is. Ez azért fontos mozdulat, mert sok fegyver vagy bonus csak ezzel a módszerrel érhető el.



Mivel hősünk nem vízipók, a közlekedés a rönkökön történik



Nyolc lába van, mégis megbotlik – különösen a futószalagon

A már említett bonusokon kívül utunk során ideiglenes pajzsot és fegyvereket is találhatunk. Pókunk első és hátsó lábaira összesen négy fegyvert szerelhetünk fel. (Az R1 és L1 gombokkal válogathatunk közülük.)

**Támadó fegyverek – az elülső lábakon:**

Célkövetős rakéta: Ha ki van választva, a legközelebbi ellenfelet veszi célba, amin ekkor egy keret fog megjelenni. Egy rakéta felvétele három lövésre elegendő.

Lángszóró: Ha nem megy a puszta ízelt lábainkkal, próbáljuk a lángszóróval. A legyektől kezdve a patkányokig mindent megpörköl, csak hamar kifogy az üzemanyag.

Gáztámadás: Mérgező zöld gázt bocsáthatunk vele az ellenfélre, ami azonban csak közelről hatásos, és még így is sokszor nagyobb adagra van szükség. Mint a lángszórónál, ebből is idővel kifogy az üzemanyag.

Bumeráng: Oda és vissza is nagy sérülést okozhat az ellenfélnek, s minthogy nem fogy el, az egyik leghatásosabb fegyver.

Elektromos sugár: Ezzel a fegyverrel magasfeszültségű villámot bocsáthatunk valamennyi közelben lévő ellenfélre. Némelyik ellenfélnél előfordul, hogy egy rázás nem elég.



A jelenlegi benzinárak mellett, ez már pocsékolás számba megy...

**Védekező fegyverek – a hátsó lábakon:**

Bomba: Teljes pusztítás. A közelben tartózkodó összes ellenfél elpusztul.

Akna: Lerakva egy adott pontra az ellenféllel való érintkezéskor robban.

Mechanikus Akna: Ugyanaz mint a sima akna, csak mozog is.

Ahogy haladunk előre a szinteken, a történet úgy folytatódik tovább, az eseményeket pedig ugyanolyan animációkból követhetjük nyomon, mint amilyet az introban is láttunk. Grafikailag tehát a program minden szempontból kielégítő. Remek ötlet, hogy meghalás esetén sosem kell a játékot legelölről kezdenünk, s hogy állást menteni nem csak a memóriakártyára lehet, hanem a pályák kódjait bármikor kiírathatjuk. (A load opcióra állva a jobbra/balra iránnyal választhatunk a két módszer közül.) Ha tehát nem idegesít a kissé lassú (főként a Pandemoniumhoz képest lassú) játékmenet, bizonyosan jól fogsz szórakozni a Spiderrel.

V.Z.

**spider** — Kiadja: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Eredeti ötlet • könnyű irányítás
✗ Kicsit lassú a játékmenet

**75%**

Talán közületek is sokan emlékeznek a 'Navigátor Repülése' című, nem épp mai keletű filmre, mely röviden arról szólt, hogy intelligens, földönkívüli lények a Földről kerestek vadászpilótát az űrhajójukba. A most ismertetésre kerülő Darklight sztorija gyanúsan hasonló, s ezt csak azért bocsátom előre, mert a játék introja amúgy elég meglepő lehet. Mit keresnek egy űrhajós játékban F18-as vadászgépek? – vetődik fel a kérdés. A válasz a háttértörténetben rejlik.



A hipertérbe a teleportgyűrűkön keresztül léphetünk át



## MÁR MEGINT AZ IDEGENEK...

A galaxisban háború dúl az Ovon és a Repton birodalmak között, a végső, ún. Nagy Háború. (Vannak, akik még emlékeznek az "Ez a harc lesz a végső" kezdetű strófára...) A két fél közül a Reptonok állnak vesztésre. Noha a hadviselés már teljesen elgépiesedett, még mindig nem sikerült teljesen kiszorítani az élő teremtmények intuitív logikáját, a háború kimenetele még mindig az ő döntéseiktől függ. A Repton vadászpilóták viszont egyre fogynak, pótlásuk pedig már nem megoldható.

A Reptonok, hogy fordítsanak a helyzetükön, valami merőben újjal állnak elő: idegen lényeket rabolnak el a civilizálatlan planétákról, olyan bolygókról, ahol a háborúk mindennaposak voltak, s amiknek a lakói ezért a háborús tapasztalatokban sokkal gazdagabbak a fejlettebb fajoknál.

A Földről természetesen ezt követően egymás után kezdenek eltűnni emberek. A Nagy Háborúba viszik és genetikailag megváltoztatják őket, aminek következtében szinte egybeforrnak az idegenek harci gépeivel. Vannak, akik ezt nem bírják ki idegileg, vannak azonban, akik beválnak.

Itt jössz Te, Kedves Játékos a képbe: az egyik pillanatban még néhány orosz harcigéppel hadakozol, a másikban meg már valami idegen hajó fedélzetén találod magad. Megváltoztatták a genetikai felépítésedet: a lábad szinte egybenőtt a hajó testével, a kezeid helyén pedig valami csápokat látsz. Most már a Repton flotta egyik pilótája vagy, Te vagy az ő titkos fegyverük. A Föld legjobbja voltál, s most már az ő legjobbjuk vagy. A hazatérésre csak egyetlen esélyed van: ha sikerül győzedelmeskedned az Ovon erők felett...

## A LÁTVÁNY

Ez volt a történet, most lássuk magát a játékot. Az első benyomásunk valószínűleg egy elismerő csettintés lesz, mivel a látvány bizony káprázatos. Az űrben játszódó programoknak van egy – a készítők szempontjából feltétlenül – nagy előnye: mivel az űr nem más, mint a nagy semmi, jóformán semmilyen tereptárgy nem szükségeltetik. Ha pedig nincsenek tereptárgyak, akkor ugyebár a számítógép teljes kapacitását a lényegnek, az akciónak szentelhetik. Nos, ez meg is látszik a Darklighton: minden egyes űrhajó és űrbázis gyönyörűen be van borítva textúrákkal, s az összes tárgy az aktuális fényforráshoz igazodva valós időben van beárnyékolva. A fényhatások egészen kiválóak: a csillagok és szupernovák fényének megtörésén, az ún. "teleobjektív" effektuson kívül még a különböző lézerlövedékeknek is eltérő fényhatásuk van. Ha a lövedékek becsapódnak egy hajóba, bevilágítják az objektum felszínét. Aztán belépünk a hipertérbe, mire úgy érezhetjük, mintha a '2001: Űrodüsszeia' végén látott fantáziavilágban száguldanánk keresztül, mindenféle fények cikáznak körülöttünk. A robbanásokkal szintén nincs hiba: nem csak holmi pukkanásokat láthatunk, hanem minden kilőtt hajó elemi darabjaira esik szét, sőt, ha nem vigyázunk, még a bázisunk is könnyen hasonlóképpen járhat. Ha közel vagyunk egy robbanáshoz, a detonáció megdobja, vagy legalábbis megremegteti a hajónkat, s ilyenkor még a zaja is jobban sérti a fülünket. Ha még azt is hozzátesszük, hogy ráadásul a program sebességével, és az objektumok mozgatásával sincs semmi probléma, akkor talán nem túlzás a megállapítás, miszerint egy sima Pentium számítógéppel – mindenféle gyorsítókártya nélkül – majdnem Csillagok Háborúja minőséget kapunk, valós időben generálva.



# „ÖRÖK SÖTÉTSÉG FÉNY

# darklight CONFLICT

## A TENNIVALÓK ÉS A KEZELÉS

A játék műfajilag valahol a Darkening és a Tie Fighter között helyezhető el, csak az előbbihez képest a stratégiai rész, az utóbbihoz viszonyítva pedig az izgalmas játékmenet hiányzik. A játék talán legnagyobb hiányossága, hogy nincsenek átvezető jelenetek, így még ha van is némi szöveges körítés, a program csak monoton egymás után következő küldetésekből áll. Igaz, küldetésekből van bőven: csak a kaland módon (Adventure) belül 50 missziót kell teljesítenünk, amelyek mindegyike több részfeladatból áll. Az akció nehézségét viszont mintha egy kicsit eltúlozták volna, például a program csak a teljesített küldetések után ment állást. El lehet tehát képzelni a kedves játékos idegállapotát, amikor mondjuk egy kimerítő csata után egy ügyetlen dokkolás miatt robban fel, s kezdheti az egészet elölről. Ha azonban sikeresek vagyunk, azt a program megjegyzi, s később a "Continue Adventure" opcióval tölthetjük vissza. A Főmenü egy játékos módján belül még két másik lehetőség közül választhatunk. Az egyik az Arcade mód, amivel rögtön a sűrűjébe csap-

A vonónyalábbal a gyűrűbe navigálni nem is olyan egyszerű



Közeledek a bázishoz, már csak egy frappáns dokkolásra van szükség



hatunk, s öt helyszínen kell minél több ideig élve kihúznunk. Ezt azután a gép pontozza, akárcsak a játéktermekben. A másik, a Select Mission csak akkor aktív, ha már megcsináltunk néhány küldetést a kaland módban, ezzel ugyanis újrajátszhatjuk őket. A játék hálózaton keresztül is játszható, ez esetben a Multiplayer Game-et válasszuk.

Az űrhajót a kurzorgombokkal irányíthatjuk. Ha a Ctrl-t is nyomjuk hozzájuk, a hajót jobbra vagy balra átforgathatjuk, a le-fel irányokkal pedig lassíthatjuk, illetve gyorsíthatjuk. A tolóerő finomabb szabályozására azonban jobb, ha számbillentyűket használjuk 1-től a 9-ig, illetve a 0-ig.

Ha a kaland üzemmódban indulunk, az első dolog, amivel találkozunk, a Portál-gyűrű lesz. A Portálokat teljesen mindegy, hogy melyik irányból közelítjük meg, csak arra kell vigyázni, nehogy a gyűrűnek menjünk. Ezek előre beprogramozott dimenzió kapuknak felelnek meg, amelyek az egyes helyszínek közötti térugrást oldják meg. A hipertérben majd részecskék (sárga pontok) és antirészecskék (kék pontok) száguldanak velünk szemben, ezekbe beleütközve növelhetjük illetve csökkenthetjük a hajónk energiaállapotát.

Az űrben való tájékozódást az idegenek roppant egyszerű módon oldották meg: az összes lényeges objektum helyzetét 3 dimenzióban mozgó, színes nyilak mutatják. A zöld jelöli a célobjektumokat, mint például a teleportokat, a sárga a legközelebbi ellenséges hajót, a lila pedig a legközelebbi szövetséges hajót. Ha az adott tárgy a látóhatáron belülre kerül, a nyilaktól még egy-egy összekötő vonal is mutatja, hogy melyik a célpont. A befogott célpontok mellett fokbeosztáson látható a távolságuk. A lényeg tehát annyi, hogy kövessük a nyilakat, majd ha észrevettük az ellenfelet, tüzeljünk.

# ESKEDJÉK NEKI! "

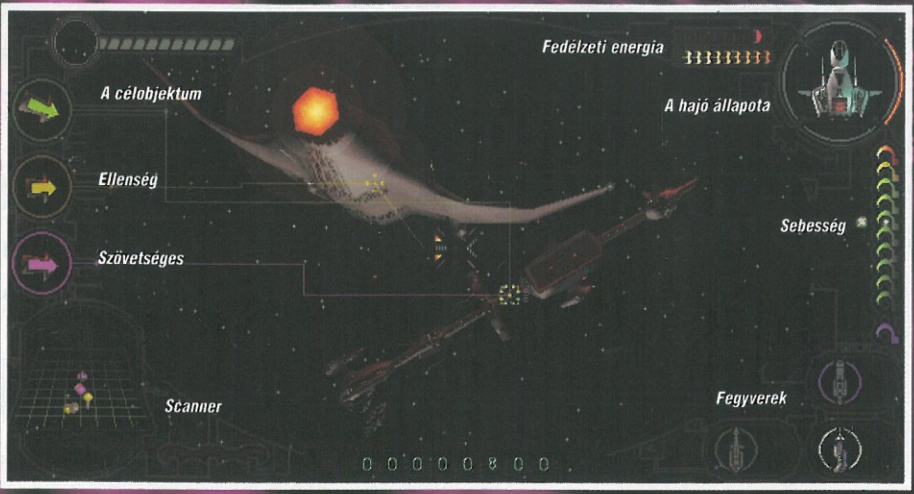

Ezért nem fognak a bázison megdicsérni... De hát milyen bázisról is beszélek?


A teleportot egy bilincs zárta le, de már megoldottam a problémát

A tüzeléshez a Space-t használhatjuk, amire az elsődleges fegyver jön működésbe, vagy az Alt-ot, amivel a másodlagos. Egy-egy űrhajóhoz egy állandó másodlagos fegyver, és több – a hajó típusától függő – elsődleges fegyver tartozik. Az elsődleges fegyverek között az Enterrel lehet válogatni. Ha a Space-t nem csak leütjük, hanem folyamatosan nyomva tartjuk, az űrhajó energiapajzsát kapcsolhatjuk be: ilyenkor magától értetődően az elsődleges fegyvert nem használhatjuk. A bekapcsolt pajzs megvédi a hajót a sérülésektől, de ugyanakkor sajnos sok energiát is igényel, ezért nem lehet sokáig használni. A hajó energiakészletét a hajó állapotától balra lévő két kijelző mutatja. Ahányszor a felső csík elfogy, az alsó, a főkijelző is csökken eggyel. Ha nincs bekapcsolva a pajzs, az egyes lövedékek kisebb – hamar gyógyuló – sérüléseket okoznak, de a sorozatos találatok, vagy a komolyabb rakéták javíthatatlan rongálódásokat eredményezhetnek.

A játékban majdnem egy tucatnyi fegyverrel kell megismerkednünk, továbbá némelyik küldetésben még álcázó berendezést vagy vonónyalábot is használni fogunk. Ezek használatát átvehetjük a kaland mód kezdetén, ugyanis mindegyik eszközhöz tartozik egy-egy gyakorló küldetés – magyarul addig nem foghatunk éles küldetésbe, amíg az összes eszköz használatával meg nem ismerkedtünk.


Az ellenfelek kidolgozása és a beárnyékolása egyedülálló




## ÉRTÉKELÉS

A Darklight Conflict értékelésénél ismét csak azt mondhatjuk el, mint amit mostanában sajnos egyre több játéknál: a külcsín ugyan nagyon szép, de ez még nem elég. A látvány tényleg fantasztikus, a futurisztikus techno zenék remek atmoszférát biztosítanak, de ez mit sem ér, ha a játékmenet ellaposodik. A csak szöveges eligazításoknak köszönhetően mindössze egymás után jönnek a küldetések, nem érezzük úgy, hogy már elértünk valamit. Ráadásul a részfeladatok egy idő után gyakran ismétlődnek (például nem túl izgalmas, amikor a csatatereket állandóan elő kell készíteni egy kis meteorit-irtással). Tévedés azért ne essék: a program mindezek ellenére egy jó játék, de egy kicsit nagyobb időráfordítással nyugodtan lehetett volna kitűnő is. Lesz PlayStation és Saturn-változat is.

V.Z.

**darklight conflict** — Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P60, 16MB RAM, 4xCD, SVGA.

✓ Elképesztő fény és árnyékhatások • a témához passzoló techno zene
✗ Monoton játékmenet • átvezető jelenetek hiánya

**80%**

# KILLER INS

## GYILKOS HANGULATBAN

Ötletek jönnek, ötletek mennek, de a videojátékok világában mégis mindig az autóversenyek és a verekedős játékok lesznek a legnépszerűbbek. A sebesség és a bunyó az a két dolog, amiből a közönségnek sosem elég, s ennek illusztrálására elég annyi, ha bekukkantunk bármelyik játékterembe. Bizony ritkán fordul elő, hogy a Killer Instinct vagy a Killer Instinct 2 automatája csak úgy magában demózgatna: mindig van mellettük valaki, aki dobálja befelé a zsetonokat. A Nintendo a 64 bites gépük népszerűsítésére tehát keresve sem találhatott volna megfelelőbb címet a Killer Instinct-nél – egyszerűen kizárt, hogy a program sikertelen legyen. Egyrészt már maga a cím is eladja, másrészt meg nincs is más vetélytársa ezen a platformon.



Sabrewulf rendesen aláfűtött Kimnek

Mielőtt azonban rátérnénk a részletek ismertetésére – gondolva azokra is, akik nem olyan járatosak a játéktermekben – néhány mondatban ecsetelném, miről is van szó. A Killer Instinct annak idején az első 64 bites verekedős automata volt: csodálatosan kidolgozott, előre letárolt animációjú 2D karakterek küzdöttek a szintén elképesztő grafikájú 3D helyszíneken. A fantasztikus grafika annak idején az automata összes vetélytársát lemosta a színről, noha a mostani gépek manapság már ugyanilyen minőségű figurákat real time-ban mozgatnak (lásd Virtua Fighter 3). A Killer Instinct viszont nemcsak a grafikájával hódított, hanem újszerű játékmenetével is. A combok (vagyis az egymásba láncolt, szinte védhetetlen ütések) minden más addigi játéknál nagyobb szerepet kaptak, gyakorlatilag csak azok tudták végigvinni a játékot, akik már kívülről fújták a kedvenc karakterükhöz tartozó ütéskombinációkat. Hogy ez a játékmenet jó avagy rossz, azt ki-ki döntse el maga, bár a bedobott huszasok mennyiségéből ítélve a közönség úgy érzem már döntött.



Aki kint volt legutóbb a Computer Karácsonyon, az a standunkon már akkor is szemügyre vehette a N64-es Killer Instinct Gold-ot, ennek az oka egyszerű: az amerikaiak – ahogy a géphez is – a játékhoz is már korábban hozzájuthattak. Az európai verzió sajnos csak ennyi késéssel érkezett meg. Na de siránkozás helyett inkább lássuk, mi történt a legutóbbi Killer Instinct verseny óta. Miután a félelmetes hadúrt, Eyedolt legyőzték, a Limbo dimenzió megnyílt, hogy visszafogadja a nagy harcos lelkét. Igen ám, csakhogy ez lehetőséget biztosított a másik ősi hadúrnak, Gargosnak, hogy kitörjön és megszökjön. Az Ultratech kutatói mindent elkövettek, hogy Gargost visszajuttassák oda, ahonnan jött, de az időmanipuláló berendezésük meghibásodása folytán csak azt érték el, hogy Gargos az Ultratech épületével és a környező várossal együtt egy idő-örvénybe került. Szerencsére a városban pont ekkor került megrendezésre a Killer Instinct verseny, így a várossal együtt az összegyűlt harcosokat is magába szippantotta a múlt.



A versenyzőknek vagy le kell győzniük Gargost vagy lemondhatnak a jövőről, ahova esetleg visszatérhetnének.

A történet mint látható, ezúttal is egy misztikus maszlag, a szereplők életrajzával most inkább nem is fárasztalak titeket. Elég annyi, hogy Cinder, Riptor és Chief Thunder kivételével mindenki itt van az első részből, s három új karaktert is köszönthetünk. A közönség igényeinek megfelelően ezek közül kettő nőnemű: az egyik (Kim Wu) leginkább Janet Jacksonra emlékezteti az embert, valamint itt van Maya, az amazon, aki az öltözékével már bizonyára első ránézésre kivívja magának az erősebbik nem tetszését. A harmadik új harcost Tusknak hívják, aki egy bugyuta barbár. Tipikus "semmilyen" karakter, nem igazán értem, miért volt rá szükség. Na mindegy, a szereplők választékánál úgyis érdekesebb, hogy mivel bővült a játékmódok választéka.



A játéknak ezúttal nem kevesebb, mint hét módon foghatunk neki.

Az **Arcade** mód megegyezik azzal, amit a játéktermekben megszokhattunk, vagyis sorban le kell küzdenünk az ellenfeleinket, egészen a főellenségig, Gargosig. A szabályokat azt hiszem nem kell magyarázni: két menetből állnak a meccsek, aki ezután állva marad, az a nyerő. A játékteremhez képest csupán annyi az eltérés, hogy itt nem kell a zsetont dobálni, a continue opció pedig végtelen, tehát annyiszor próbálkozhatunk újra, amennyiszer nem szégyelljük.



Szegény Maya, már minden baja...

# TINCT GOLD




Glacius kissé szétszórt egyéniség, de most épp megcsípte Spinalt

A **Team** opcióval csapatokat alkothatunk minimum 2 és maximum 11 főből. Amint az egyik harcos kiesik, a helyébe lép a következő csapattárs. A vesztes az, akinek előbb fogynak el az emberei. Az ellenfél csapatát akár egy másik játékos, akár a gép is irányíthatja.

A **Team Elimination** az egyik legeredetibb és legelmésebb újítás. Ez szintén egy csapat üzemmódnak felel meg, csakhogy itt kizárólag kivégzésekkel lehet az ellenfél embereitől megszabadulni, vagyis egyszerűen ki kell irtani az ellenfél csapatát. Amíg ezt nem tesszük meg, addig a csapattársak újra és újra a ringbe lépnek.

A **Tournament** mód ugyebár a bajnokságnak felel meg, és nagyon hasonló az Arcade módhoz. A legfőbb különbség az, hogy az eredményünket a gép nyilvántartja és el is menti, sőt ha akarjuk, az adatainkat a controller memóriakártyájába is kimásolhatjuk.

A **Practice**, azaz a gyakorlás remek lehetőség azok számára, akik még csak most ismerkednek a játékkal, vagy egyáltalán a stílussal. Itt ugyanis a Z gombot lenyomva – a Tekken 2 mintájára – egy menüt hívhatunk be, amelyben fel van sorolva az adott karakter összes speciális mozdulata. Az éppen gyakorolni kívánt mozdulatot a gép felül írja ki, azt pedig alul láthatjuk, hogy ezt mennyire sikerül lemásolnunk, azaz minden lenyomott gomb szimbóluma kirajzolódik.

A **Training** már egy bonyolultabb gyakorlás, itt eleinte gyakorlóbábun, majd rendes ellenfeleken kell demonstrálnunk az ütéseket. A gép játsza a mester szerepét, vagyis ő adja az utasításokat, sőt a karakterünk tükörképével be is mutatja a mozdulatokat, amiket nekünk "csak" le kell másolnunk. Ahogy haladunk a gyakorlásban, egyre nehezebb és összetettebb feladatokat kapunk. Az első feladatkörbe a speciális mozdulatok tartoznak, aztán jönnek a duplázott ütések és a teljes combók, majd begyakorolhatjuk a különböző támadások elleni hárító mozdulatokat, végül megismerkedhetünk a combó breakerekkel is. Ez utóbbiak – ha valaki nem tudná – a combók megtörésére szolgáló mozdulatokat jelentik.

A **Focused Training** ugyanaz mint a Training, csak itt már mi adhatjuk meg, hogy az egyes feladatkörök közül melyiket akarjuk gyakorolni.

Mivel a combók és a speciális mozdulatok leközlésére most ezen a két oldalon nincs mód, inkább nézzünk néhány hasznos és kevésbé hasznos cheatet.



Vérfagyasztó párviadal várható, de én kettesre tippelem




Mielőtt komoly csatába bonyolódnánk, nem árt egy kis edzés

**Az összes rejtett opció előhívása:** Ha bevisszük a következő cheatet, a level options menük behívásához nem kell a játékot egyszer sem végigjátszanunk. Várjuk meg, amíg a demónál bejön az egyik karaktert bemutató képernyő, majd üssük be: Z, B, A, L, A, Z. Ha jól csináltuk, egy "Perfect" beszólást kell hallanunk.

**Gargos kiválasztása:** Amikor a demónál az egyik karaktert bemutató képernyő bejön, üssük be: Z, A, R, Z, A, B. Ekkor Gargos kacaját fogjuk hallani, s innentől ő is a kompánia díszes tagja lesz.

**A harcosok teljes színválasztéka:** A szereplők fehér vagy arany öltözékű illetve árnyék változazatait kapcsolhatjuk be, ha – szintén a karakterek valamelyikét bemutató egyik képernyőn – beadjuk a következőket: Z, B, A, Z, A, L. Ha jól csináltuk, egy "Welcome" üdvözlést kell hallanunk.

**Véletlenszerű karakterválasztás:** Amikor karaktert választunk, nyomjuk felfelé az irányítót, és így nyomjuk le a Startot.

**A végső stáblista megtekintése:** A játék végigszenvedése nélkül tekinthetjük meg a stáblistát (és hallgathatjuk meg a búcsúzenét), ha az egyik karaktert bemutató képernyőn a következő kódot visszük be: Z, L, A, Z, A, R.

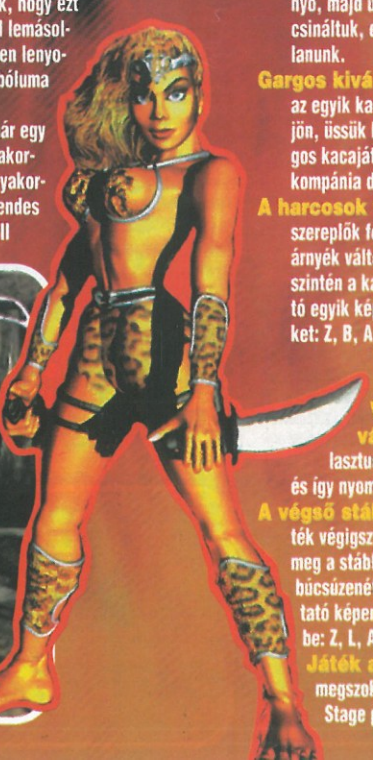
**Játék az Égi Pályán:** Ahogy már megszokhattuk, most is van egy Sky Stage pálya, ami nemcsak szépen néz ki, hanem könnyű rajta végezni az ellenféllel is: egyszerűen csak a mélybe kell taszítani. A Sky Stage csak kétjátékos módnál érhető el, méghozzá úgy, hogy a karakterválasztásnál mindkét játékos Le+Közepes Rúgást nyom.

Ennyit mára a Killer Instinct cheatekről, befejezésül pedig jöjjön egy rövid értékelés. Ha másképp nem is, de grafikailag a játék biztos, hogy a jelenlegi legmagasabb színvonalú konzolos bunyós anyag. A teljes 3D-s pályák között találhatunk egy kisebb utcai részt, dzsungelt, vagy épp egy ókori gályát, rajtuk minden a legnagyobb részletességgel van kidolgozva. TJ Combo utcájában például még a szemeteskukákat is felborogathatjuk, de a többi pályán is mindenhol akad egy-két összetörhető dolog. Bár a szereplők valójában csak 2D-s sprite-ok, a grafikájuk szerencsére nem üt el túlságosan a háttérektől. Egyedül az animáció tűnhet egy kissé rángatózósnak, de ez igazából inkább a játékmenetnek köszönhető. A hangeffektek teljesen játéktermi minőségűek, a zene pedig – ahhoz képest, hogy kártyáról jön – eszméletlenül változatos és sokszínű. A stílus kedvelői biztosan elégedettek lehetnek az anyaggal, viszont akik még nem játszottak ilyen játékkal, azoknak feltétlenül azt javaslom, hogy tegyenek még egy próbát a megvásárlás előtt.

V.Z.




A barbár kicsit meglepődött, amint Gargos a magasba röppent



**killer instinct gold** — Kiadja: Nintendo

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

NINTENDO 64

✓ Tömény akció • remek hátterek
✗ A győzelem kizárólag a combókkal lehetséges • stratégia nem kell hozzá

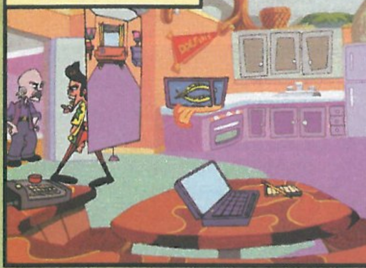
87%

# ACE VE…

## Állati! (meg…

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy teljesen átlagos kisfiú. A teljesen átlagos kisfiú egy teljesen átlagos iskolába járt valahol az Isten háta mögött, egy teljesen átlagos kanadai kisvárosban. Nem teljesen átlagos módon az összes szabad idejét a tükör előtt töltötte, különféle grimaszokat gyakorolva, amelyekkel a másnapi tanítás alatt óhajtotta iskolatársait szórakoztatni. Midőn ez a hobbija a későbbiekben elhatalmasodott rajta, felcseperedvén Torontóba költözött, ahol is komikusként aratott szórványos sikereket holmi éjszakai kabarékban, mígnem egy szép napon úgy döntött, hogy átvonul a napfényes Kaliforniába, gondolván, hogy arrafelé esetleg jobban díjazzák sajátos színű ingeit. Némi lébecolás után egy kövér bukszájú dollárpapa képében rá is mosolygott a szerencse: a büdös szivarból pöfékelő középkorú úriember ugyanis éppen egy sajátos mimikával rendelkező (és olcsó...) színészt keresett készülő produkciójához, amelyben egy nem mindennapi eszközöket alkalmazó, kissé idétlen, ámde annál inkább állatrajongó detektívet kellett alakítania a tisztelt delikvensnek...

Ez a kis szirupos hollywoodi mesét tálalják a bulvárlapok 'Jim Carrey-sikertörténet' címmel, akit most fájó szívvel elhagyunk, mert az első mozifilmszerepében megformált alakja jelen kis cikkünk főhőse. Gondolom az állati nyomozoot nem kell senkinek sem bemutatnom, tehát bemutatom Ace Venturát, az állati nyomozoot. Ezzel túl is estünk az ismerkedési hercehurcán, és rögtön rá is térhetünk arra, hogy senkit sem lephet meg különösebben, hogy az annak idején 'Az év legsikeresebb komikusa' díjat elnyert gumiarcú versenyző is bevonult a számítógépes játéksztárok közé. A játék műfaját tekintve leginkább a Discworld 2/Larry 7 és idétlen társaik által meghonosított interaktív rajzfilmek aktuális trendjét követi: frenetikus animációk, szinkronizált szereplők, point&click játékmenet. Ezt a stílust részemről nagyon bírom – a fejlesztők már kevésbé, mert túl sok a hercehurca az animációkkal és a szinkronokkal. A 7th Level gárdájának dicséretére legyen mondva, hogy nem a két filmből zagyválták össze a játékot, hanem egy teljesen új sztorit fabrikáltak, aminek már épp ideje nekivágnunk.



Ez a ronda vénember nem rajong az állatokért

Installálásnál célszerű a fullt választani, hogy a masina játék közben kevesebbet töltögessen a CD-ről, valamint tovább hallgathassuk a 'Pet Detective on the run...' kezdetű swinget, ami a Rózsaszín Párduc komponistáinak legjobb napjait idézte fel bennem. Az introban főhősünk épp alpinista tudományát gyakorolja, per pillanat az USA nemzeti állatának, a fehérfejű rétisasnak a védelmében. Jelen sast most éppen szegény Spike, kedvenc majmunk alakítja, aki néhány tollal elmaszkírozva fészkel egy kies bércen, várva, hogy a gonosz állatkereskedő bácsik megpróbálják elrabolni. Első teendőnk, hogy ennek elejét vegyük és egy füst alatt megismerkedjünk a kezeléssel. Ha a pointer láb (vagy nyíl), akkor totyoghatunk; ha nagyító, megvizsgálhatjuk az adott tárgyat; ha száj, beszélhetünk; ha kéz, fel lehet venni a tárgyat. Ha hősünkre clickelünk, akkor használat céljából előránthatjuk valamelyik tárgyat, ha a karórára, állást lehet tölteni/menteni, illetve az arcade/logikai részekhez kaphatunk helpet. Mentésre nincs különösebb szükség: egyrészt akad egy igen felhasználóbarát funkció, ami betöltés után rögtön onnan indítja a játékot, ahol utoljára abbahagytuk; másrészt a játék teljesen lineáris és "meghalni" nem lehet benne.

Amikor a kurzor aktív, vegyük elő Ace zsebéből a kötelet, és "használjuk" a sziklán. Kezdetét veszi a tulajdonképpeni intro, amihez kommentár talán nem szükséges – mindenesetre előrevetíti a későbbi játék mélyen szántó szellemiségét.

### HOVA LETTEK A BÁLNÁK?

A játék Ace irodájának ajtaja előtt kezdődik, ahol talán nem okoz különösebb párhuzamot vonni a bezárt ajtó és az ingzsebben levő kulcs között. Bent kellemesen elszórakoztathatjuk magunkat a végtelen mennyiségű szekrény, fiók, illetve egyéb berendezési tárgy vizsgálatával, amelyekben az állatvilág minden rendű és rangú képviselője megtalálható. Nemsokára bedörömböl az ajtón Schickadance, a morózus háziúr, aki nem szereti, ha bérlői állatot (állatseregletet) tartanak a lakásban. Mielőtt kinyitnánk az ajtót, húzzuk le a plafonról a vetítővásznat (bár ez mondjuk nem fontos), ami a viszonylagos lakatlanság érzetét kelti benne. Az asztal közepén álló laptopon nemsokára a piros lámpa villogása jelzi, hogy üzenetünk van. Woodstock, poszthippi számítógép idomár cimboránk jelenti, hogy az eszkimók roppant kétségbe vannak esve szánhúzó kutyáik eltűnése miatt. Sajnos a bűntény helyszíne a megfelelő közlekedési eszköz híján pillanatnyilag nem megközelíthető, tehát először is szert kell tennünk rá. Pillanatokon belül a tenger mélyén találjuk magunkat, egy – a boldogult Nemo kapitányéra megtévesztésig hasonlító – tenger alatti közlekedésre szolgáló masinéria társaságában. Ace kicsit idegesen közli, hogy ő nem a kétéltűek rendjébe tartozik, tehát ússzunk vele a búvárhajó bejárati nyílásához. Most – némileg meglepő módon – egy ügyességi rész következik: a Duna jelenlegi állapotára emlékeztető környezetben kell a kurzorbillentyűk segítségével előreúsznunk, kikerülni a különféle oxigénveszteséget okozó vackokat, továbbá felvenni a búvármaszkok képében jelentkező plusz oxigént. Lassítani nem nyerő, mert elfogy a levegő – jó szórakozást kívánok, menet közben menteni nem ér, hááhá...



Nemo kapitány szellem jótékony hatással van a személyzetre



"Jacques, Jacques, teliJacques, piros alma, halva rák..." Meg Armand is

Ace sem rajong az arcade-effektusokért, mert a célhoz érve kijelenti, hogy ő többet a büdös életbe' nem hajlandó ilyen szmötyiben úszkálni. Marad tehát a másik irány, ahol pillanatokon belül foglyul ejt bennünket a személyzet két tagja, akik az orrukra helyezett csipesszel jelzik, hogy elégedetlenek jelenlegi illatunkkal.

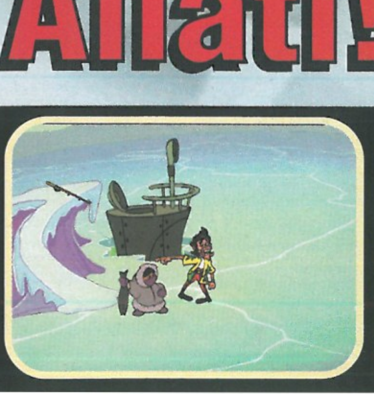
A következő jelenetben már a hajótulajdonos, az "enyhe" francia akcentussal beszélő Jacques Dumancques kapitáneau asztalánálü lünk, akiü egyrésztü enyhénoá lököttü, másrésztüi olyanoá, mint a Nemoá és a Custom... pardon: Cousteau nevűoá arcok. (A továbbiakat az egyszerűség kedvéért szinkronizálnám.) Elegyedjünk szóba párszor a kapitány úrral, akinek szolgái nemsokára feltárják az ebédként asztalra helyezett tengeri herkentyűket, különös tekintettel Armandra, a polipra. őt esetleg mesterséges légzéssel megpróbálhatjuk visszahozni az élők sorába – sajnos kevés sikerrel. Lassan véget is vethetünk a beszélgetésnek, és amikor a kapitány a sleppjével egyetemben eltűnik, távozzunk mi is. A folyosón vegyük magunkhoz a padlón heverő villát, majd sétáljunk tovább balra, ahol a villa segítségével betörhetünk Möszijő Zsákk kabinjába.

Odabent vegyük magunkhoz a faliszekrény alatt levő asztalról a térképet (Ace a második próbálkozásra hajtogat belőle egy egyszerűbb origami játékot), majd lapozzunk bele a mellette heverő naplóba. Ebből kiderül, hogy Nemo kapitány kabinját Jacques mester érintetlenül hagyta, továbbá némi lapozgatás után megtaláljuk Volcania sematikus rajzát, az alábbi rejtélyes megjegyzéssel: hosszú-rövid-hosszú. A szekrényben némi pénzmag és egy kulcs várja, hogy magunkévá tegyük, odébb az asztalról pedig egy kagylót zsákmányolhatunk, amely szemlátomást nem üzemel mobiltelefonként. A kardhal túloldalán újabb rejtélyes felirat leledzik: Azonosító – Nemo. Kulcsszó: Jacques. A kapitány fogkeféje és fogsora mókás dekoráció, az ágyon levő osztriga viszont nem: a 'dolgok más dolgok alá gurulnak'-alapelvnek megfelelően a gyöngy mrgy az ágy alá. Rángassuk odébb a kapitányi fekhelyet, süllyesszük a zsebünkbe (mármint a gyöngyöt), majd a kagylót a fal üregébe helyezve nyissuk ki Nemo kapitány kabinját. Ace rutinosan Spike-ot zavarja előre ('*Ha nem jönnél vissza öt percen belül, akkor várok tovább...*'), de nemsokára kénytelen lesz ő is követni. Az ódon kabinban először is a szekrény vonja magunkra a figyelmet, benne Nemo kedvenc szerkójával – abban pedig Spike-kal. Vegyük magunkhoz az uniformist, majd lépjünk a











# ENTURA

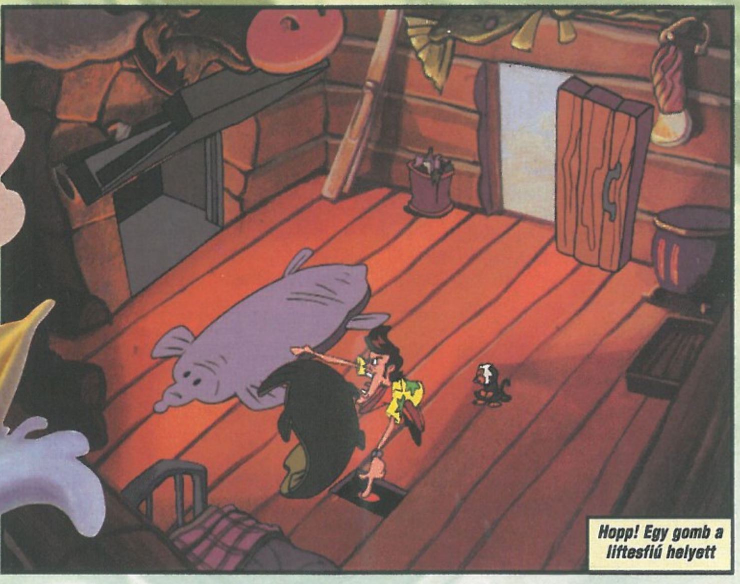


falitérképhez, ahol kibontakoztatjuk amatőr navigátori képességeinket. A lúdtollal kattintsunk a szigetre (Ace a körzővel beméri a koordinátákat), majd az 50-es szélességi és hosszúsági fokokat újabb kattingatással jegyezzük be az asztalon heverő papír LONG és LAT rovatába (mind a kettőbe!). Vágjuk zsebre a jegyzetet, és vissza a folyosóra.

A kapitány kabinjával szemben levő lejáraton jutunk le a Nautilus alagsorába. A kulcsot tegyük a platformon levő kulcslyukba, húzzuk meg a fogantyút, és áááá... minő szörnyűség! A medencében egy kicsiny bálna van fogva tartva. Ha párszor ráklattyintunk, kiúszik a medence széléhez, és bekapcsolhatjuk a hátán levő jeladót. Itt más dolgunk nincs, tehát vissza a folyosóra, és a létrán másszunk fel a parancsnoki hídra. Ha Jacques és díszes kompániája így pillant meg minket, akkor hamarosan egy alapos verés kis gazdái leszünk – tehát a létrán öltsük magunkra Nemo kapitány szerkóját. Ettől természetesen a frász töri ki őket, és a kapitány bezárkózik a kabinjába, a személyzet pedig elinal felsikálni a bejárati részt (utóbbiakat egyébként az álruha újbóli használatával végképp kiutálhatjuk a hajóból). Ha valaki úgy gondolja, a bal oldali lépcsőn már most megpróbálhat távozni a kijáraton (hideg zuhanyként éri a felismerés, hogy ez nem megy).

A térképre hajolva egy logikai feladvány elé kerülünk: a darabokat addig kell tologatni ide-oda, amíg egy összefüggő térkép nem alakul ki a Volcaniaról (ha nem kevered össze, négy mozdulatból menni fog) – a jobb alsó sarokban üres hellyel, ahova passzent a kapitány kabinjából zsákmányolt térképdarab. Miután a térkép elkészült, használjuk rajta a Volcania koordinátáit tartalmazó papírt, hajtsuk rá a fóliát, majd a pennával jelöljük be rajta az irányt. Menjünk az alsó részen levő sonarhoz, amelyen világít a Release gomb, ha bekapcsoltuk a bébibálnán a jeladót. A gomb megnyomásával a bálna elindul és a kurzorgombokkal úgy kell variálnunk, hogy mindig a sonar képernyőjének középső részén tartsuk (ha elvesztettük, a gombbal hívjuk vissza). Ha jól csináljuk, a bálna egy idő után elkalauzol minket Volcania szigetéhez. Lépjünk vissza a parancsnoki hídra, és a kapitány széke mögötti emelvényen található gomb segítségével húzzuk le a periszkópot. A sziget bejáratát egy nagy, randa polip őrzi, aminek a piros gombbal le kell adnunk a naplóban olvasott jelszót: hosszú-rövid-hosszú. A Nautilus besiklik a lagúnában fogva tartott bálnák közé.

Ha valakinek még nem lett volna elég az ügyességi részekből, most megint jön egy: a bálnák hátán végig kell ugrálni a szemben levő emelvényig. Talán mondani sem kell, hogy ha véletlenül eltaláltad volna a következő bálnát, akkor annak biztos pont akkor kell lemerülnie vagy egy szép vízfelhőt fújnia... Ha némi káromkodás után sikeresen átjutunk, Ace ki tudja engedni a bálnákat és a jól végzett munka örömével térhet meg – bálnaháton – az irodájába.



Hopp! Egy gomb a liftesfiú helyett

## HOVA LETTEK A HUSKYK?

A második felvonás ismét az iroda előterében kezdődik az ajtó kinyitásával. Mire Schickadance bekopogtat az üzenetrögzítőn, a tv-n és persze a laptopon is észrevehetjük, hogy főbérlőnk jó szívének köszönhetően megszűnt az áramszolgáltatás. Miután a háziurat elhajtottuk, kénytelenek leszünk mi energiát generálni. Az áramforrás természetesen a kredencen lévő akváriumban úszkáló elektromos angolnák képében jelentkezik: első lépésben vigyük be őket a fürdőszobába, és tegyük le az akváriumot a stokira; eresszük tele a kádat a csapból; szedjük ki a nappaliban a tv-ből a kábelt, használjuk a falon levő biztosítékdobozon, majd a kábel másik végét vigyük a fürdőszobába, és tegyük be a kádba. Ez eddig rendben is lenne, most már csak az angolnákat kéne behessegetni a kádba. Sajnos



Pár óra után csak összeraktam az eszkimó nőldeált

elektromos voltuk miatt ez puszta kézzel nem működik, tehát vegyük magunkhoz a kredenc alsó részén levő szekrényből a sárga gumikesztyűt (először szokás szerint egy állatka ugrik elő, de ha többször clickelünk rá, Ace előbb-utóbb felveszi). Ezt a fürdőszobában felhúzva átpakolhatjuk a halakat, és már kapcsolhatjuk is befelé a laptopot – kezdődik a második küldetés az eszkimók földjén.

A megérkezés kissé rendhagyó, már amennyiben egy eszkimó horgássza ki a tengeralattjárónkat a lék alól. Szóljunk az eszkimónak, hogy vezessen a főnöke elé, majd a táborban kattintsunk a jobb oldali jégkunyhó bejáratára, ahonnan előkászálódik a törzs öreg főnöke és csini lánykája, Oosik. Az öreg nem beszél angolul, tehát kénytelenek vagyunk Oosikkal tolmácsoltatni, miután letelepedtünk a tábortűzhöz. Először egy ősi eszkimó rítus következik, amikor is a vendéglátó felajánlja ellenkező nemű társa szolgálatait (én mondjuk a szüzeket választottam, de lehet kérni a törzs férfitagjait is...). Az Öreg Büdös Főnök nem bízik bennünk, tehát egy tesztben kell bizonyítanunk rátermettségünket: kilenc lehetséges darabból össze kell állítanunk a hétrészes totemoszlopot – ha nem a megfelelő sikeredne, beballag egy eszkimó és egy baseballütő segítségével fejezi ki elégedetlenségét. Ha 8-10 éve házas lennék biztos jobban ment volna. Így viszont órákat töltöttem vele, míg sikerült összefabrikálnom a képen látható cuccot..

A főnök így már megbízik bennünk, tehát elsétálhatunk velük a huskyk kenneljéhez. A hóban levő sárga folt félreérthetetlenül kutyákra utal, amint arról Ace több érzékszervével is megbizonyosodik (az ízlelésből például az derül ki, hogy még egészen friss a nyom...). Beszéljünk Oosikkal, aki felajánlja számunkra az Avenger márkájú, sarkvidéki közlekedési eszközét, sőt, midőn nyeregbe pattannánk, még a kedves papa népies szerkóját is.

Megint egy kis arcade effektus következik a hórobogón. Induljunk el felfelé. Némi motorozás után lesz egy elágazás a menetirány szerint balra, majd jobbra. Mi az utóbbit válasszuk. Az újabb elágazásánál mindegy lefelé vagy felfelé indulunk, lényeg az, hogy a belső körpálya túloldalán levő totemoszlopnál kössünk ki. Itt három hókupacot találunk. Az első kettőből egy csontot és egy jéggé fagyott sütit kaparhatunk ki – a harmadikból meg egy dühös jegesmackót. Vissza a robogóra, motorozzunk vissza a külső ívre, és ott forduljunk felfelé ahhoz a megállóhoz, amit az imént kihagytunk. Itt egy enyhén behavazott parabolaantennával találkozunk. Az alján levő fiókot puszta kézzel nem tudjuk kinyitni, annál inkább a Mirelite-sütivel. A csavarhúzót vegyük magunkhoz, majd pillantsunk rá közelebbről is a fedélen levő ábrára, mert később még szükségünk lesz rá. Robogózzunk tovább lefelé. A következő megálló balra egy házikó (ezt most kihagyjuk), majd egy félkör megtétele után a hidegháborús kémek támaszpontja. Ordibálással is lehet próbálkozni, de az ezt követő pergőtűz jelzi, hogy errefelé nem túl vendégszerető népek kempingeznek. Vegyünk inkább magunkra az álarcot, és így már lecsusszanhatunk hozzájuk. A katonákkal csevegve elmés társalgás, pofozkodás, majd testmozgás veszi kezdetét – amíg a fekvőtámaszok tartanak, lenyúlhatjuk a katonák robogóját (aki akarja, felveheti az üres benzineskannát is). Felfelé visszatérhetünk az eszkimó táborba, ahol Oosiktól egy cuppanós pusziért cserébe begyűjthetünk egy kutyasípot – de mivel erre úgyszint semmi szükség, inkább motorozzunk a kunyhó megállójához.

Az ajtó természetesen zárva, de a fejszével ezt az állapotot nemsokára megszüntetjük. Odabent első ténykedésként kotorjunk bele a szemetesbe, ahol is egy darab papír lesz a zsákmány (felirat: PW: PRESS). Az ágy alatt denevérek laknak, a zöld fókabőr alatt poratkák – a szürke alatt pedig egy gomb, ami a a tűzhelyben rejlő titkos lift ajtaját nyitja.

A lift egy titkos üzembe vezet, ahol mindenekelőtt át kell ugrálnunk a tűzcsóvák között (ha átjutottunk egyből zárjuk is le a kallantyúval őket). A folyosó első ajtaja mögött egy fürdő-

# nyomozoo is)







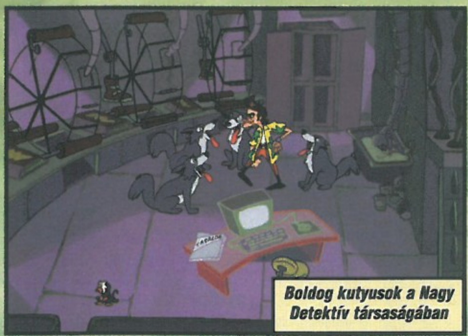


szoba rejlik, ahol pillanatnyilag semmi dolgunk. A második ajtó mögött – óh, minő rémség! – egy rémséges futószalag olajat présel a bájos kis fókákból. Mihelyt megpróbáljuk megszüntetni ezt a dolgot, a vasajtónál kicsit meggyűlik a gondunk az elektromossággal. Kizárólagos alapon tehát marad a folyosó harmadik ajtaja, az irányítóterem. Az előtérben levő kutyust a csonttal csillapíthatjuk le. A faliszekrény összes igyekezetünk ellenére sem nyitható, a falon levő gomb megnyomása után sétáljunk tehát át a hátsó terembe...

Hopplá! Megvannak a huskyk. Egy ördögien gonosz szerkezet segítségével ők hajtják a fókaprés futószalagját. A ketrecből sajnos pillanatnyilag nem tudjuk kiengedni őket, miként a szekrényhez is valószínűleg egy pajszer szükségeltetik – huppanjunk tehát a számítógép elé (a bejelentkezéshez szükséges passwordöt már megtaláltuk a cetlin). Az első ponttal az Xotica text-only homepage-ére kerülünk, ahol a szegény állatkákból készített kutyulmányaikat reklámozzák a sznoboknak, valamint elolvashatunk két e-mailt. A Security pontban kapcsoljuk ki a két védelmi funkciót, a következőben pedig aktiváljuk a liftet, amivel mostantól felfelé is utazhatunk. Kilépés után ki lehet nyitni a szemközti szekrényt, ahol a szemétkupac alatt egy pajszerra lelünk. Ezzel nyitható az előtérben levő kapcsolószekrény, amiben négy színes gombot találunk. Kapcsoljuk ki a huskykat rugdosó berendezést, és nyissuk ki a ketrecek ajtaját (vörös-zöld-kar, majd vörös-kék-kar). Most már kiengedhetjük a huskykat. A szabadulás örömére egy kózös "zenés" produkció következik, majd a kutyák vidáman elügetnek otthonukba, mi pedig mehetünk a fókákhoz. Az áramot az imént kikapcsoltuk, tehát a kerítésen kényelmesen átjuthatunk. A karral állítsuk le a futószalagot, és a ketrecre kattintva engedjük szabadon a fókákat. Irány a fürdőszoba, ahol a pajszerrel kinyitott hordókból a fókazsírt beöntjük a medencébe, belehuppanun, és az állatsereglet közepette kezdetét veszi a második felvonás finaléja. Már nincs más dolgunk, mint visszasétálni a robogónkhoz.



Spike nem rajong az ötletért, hogy Venella kabátot készítsen belőle



Boldog kutyusok a Nagy Detektív társaságában

## ACE, A SZOFTVERKALÓZ

Az iroda előtt egy gorilla vár ránk. Ez mint állat, teljesen pozitív élőlény – de ez sajnos ember, és valami miatt mérges lehet ránk. A verést természetesen meg is kapjuk, kivéve, ha a kezébe nem nyomjuk a bankókat (hogy az álarcokkal egyetemben hogy kerültek hozzánk, azt csak a jóég tudja). Nyithatjuk az ajtót, és nemsokára már zörget is Schickadance úr a szokásos dumájával. Miután kirúgtuk, kapcsolódjunk rá a laptopon az Xotica interaktív homepage-ére, ahol most egy kicsit rendet rakunk. Kattintsunk az alsó részen levő ikonok közül az elsőre, hogy bejöjjön az állatokból készült löttyök web-oldala.

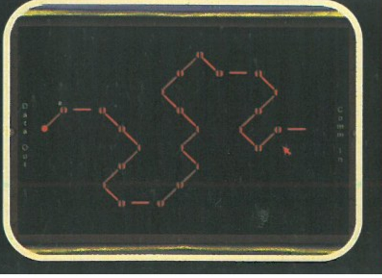
A bálnák kiszabadítása óta Sea Spray épp nem kapható, húzzuk rá tehát a jobb alsó sarokban az X-re. Bejelentkezik Woodstock cimbi, majd rövid csevely után folytathatjuk a rendrakást: lapozzunk az ékszerekre (kincsesláda), és húzzuk az X-re a Necklace of Thetyst, amihez gyöngy ugyebár már ugyancsak nincsen. A következő menüben (ruha) nincs újdonság, viszont a negyedik pontból kidobhatjuk az Eagle Eye Binocularst és a Pearl Handled Pool Cuest. Na, készen is vagyunk: az X most pont úgy néz ki, mint egy Ozzy Osbourne lemezborító... Most egy azonosítót kell megadnunk: írjuk be mondjuk azt, hogy Ace és Ventura – így biztos megőrizhetjük inkognitónkat...

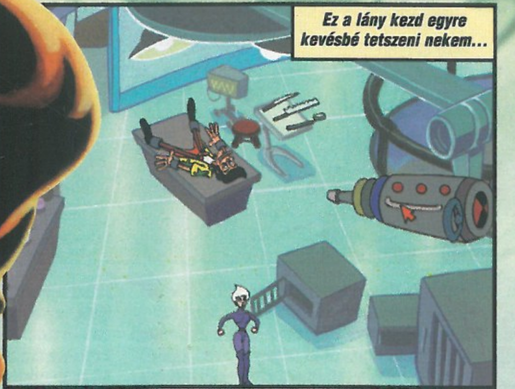
A papirusszal rendelhetünk fókaolajat és bálnabébizselét (pötyögjük be mindkettőhöz: order). Erre megjelenik a különleges ajánlat, amire Ace egy valóban igen különleges ruhadarabot fog megrendelni... Kattintsunk kétszer a Place Order gombra és ezzel vége is a szörfnek. Hogy a költővel szóljak: "megint jönnek, kopogtatnak..." Kivételesen nem Schickadance az, hanem egy SOKKAL kellemesebben festő élőlény: Venella Sunday, akinek Ace a háziúr nevén mutatkozik be. A csini kis hölgy jött méretet venni a ruhához. Sőt, nemcsak méretet vesz, hanem elvisz bennünket a "szabóság" székhelyére...

## XOTICA INT.

Mire megérkezünk, Ace természetesen már fülig szerelmes a meglepő vonalakkal rendelkező hölgybe, és alig bírja türtőztetni magát, amint Vanella magára hagyja a termékbemutató teremben. A rengeteg álatból készült szörnyűséges bizsu csak összezavarná hősünket, tehát inkább vegyük fel a földről az azonosító kártyát és már távozunk is az ablakon keresztül. Illetve csak távoznánk, mert mihelyt félrecsapjuk a kallantyút, bemasírozik Fatteus Lardus, az Xotica International nehézsúlyú főnöke. Hosszas eszmecsere következik – lévén a kövér görög gengszter rájött kilétünkre – kölcsönös sértegetésekkel, aminek a vége az, hogy Fatteus detektívünk bosszantása végett egy körsétára hív bennünket birodalmában. A laborban megnézhetjük a jövő tőzsdéjét egy nagy benga számítógép képében, ha pedig párszor babráljuk a kezelőpanelt, sikeresen felbosszanthatjuk Lardust. Balra elsétálva néhány technikust láthatunk, továbbá a kábelt megmarkolva ismét találkozhatunk régi ismerősünkkel, az elektromossággal... Használjuk kétszer a kártyát a jobbra levő labor ajtaján, majd sétáljunk át. Kövér ellenségünk büszkén jelzi, hogy ebben a kínzókamrában készülnek a különböző trutymók a különféle tengeri állatokból – Ace pedig nemkülönben büszkén azt, hogy azokból már nemigen, mióta kiszabadította őket. Miután Lardus kisétált, nézelődhetünk egy kicsit, majd kövessük az alagsorba, az állatok ketreceihez. Itt is maradjunk Lardus nyomában, ha befejezte a mondókáját, mindig menjünk tovább. Végül elérkezünk az ő kis személyes gyűjteményének otthont adó terembe, ahol némi maszlag után Lardus megpróbál a szolgálatába csábítani bennünket. Válaszunk természetesen nemleges, mire azonnal megjelenik két pallossal felfegyverkezett őr, akikkel a bátor Spike majom kardot rántva szembeszáll. Aztán mégis úgy dönt, hogy inkább apríttassa fel magát a gazdi, és a kezünkbe nyomja a kardot...

Miután bevágtak bennünket a vendégszobába, kukkantsunk be a szekrénybe. Jaj... Két korábbi vendég. Menjünk ki az ajtón. Az ajtóban Venella alakja tűnik fel, akit Ace hősszerelmes jelenete a könnyekig meghat – aztán bevágja detektívünket a szoba közepére. Így marad az ablak. A párkányon menjünk balra, másszunk fel az indán a kastély tetején levő parabolaantennához, és használjuk rajta kétszer a Woodstocktól kapott koordinátákat. Másszunk vissza a párkányra, és a másik indán ereszkedjünk le egy szintet, ahol balra beugorhatunk a bemutatóterem ablakán. Ki az ajtón, majd sétáljunk le a földszintre, ahol a páncél kezében levő bárdot megrántva bemehetünk a laborba. Természetesen megint a panelt fogjuk birizgálni: a két oldal közötti kommunikációs útvonalat úgy kell megtalálni, hogy az azonos színű félgömböket ugyanolyan színű pálcikák kössék össze. (Az idegesebb típusú játékosoknak talán némileg segítségére lehet az alábbi ábra):





Ez a lány kezd egyre kevésbé tetszeni nekem...

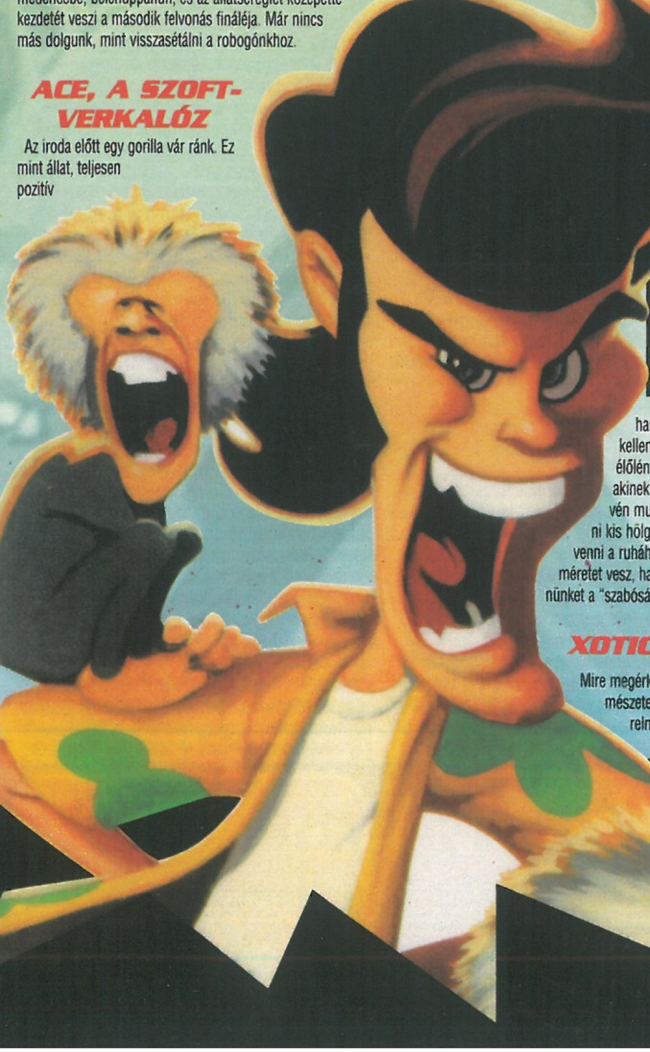
Miután a kapcsolat megvan (Connect), lépjünk ki, és a kártya újbóli használatával menjünk be az üvegfal mögé. Itt már vár ránk szívszerelmünk, Venella. Megint megkapjuk a szokásos verést, majd felszíjaz minket az asztalra, a vidám Lardus pedig beindítja a lézerkést, ami majd alkalmasint szépen kettévág bennünket. Már csak az érdeklődve figyelő Spike-tól remélhetünk segítséget. Az asztalon levő késsel nem tud kiszabadítani minket, a fűrészt inkább ne erőltessük – maradjunk a tükörnél, amivel az ügyes majom a bilincseinkre irányítja a lézersugarat. Sétáljunk végig a kiürült ketrecek előtt a hátsó teremig, ahol Lardus épp házi operaelőadást hallgat Venella társaságában. Az egyik jelenetnél a kövér kiugrik a WC-be, mire a tapasztalt előadók pánikszerűen elmenekülnek. Most Ace belépője következik: vegyük magunkra a jelmezt, és folytassuk az előadást, amit egyre borzalmasabb hangok törnek meg a mellékhelyiség irányából. Erre Ace is alsó testrészét kezdi produkálni, pechére: hátsó fertályáról Venella azonnal ráismer, és már jön is a jól megszokott verés. Míg nyeljük a pofonokat, szóljunk Spike-nak, majd kattintsunk a mennyezeten lógó homokzsákokra, amelyek egyike nemsokára Venella fején landol. Az alélt hölgyet gyömöszöljük be az ágyúba, és lőjük be a WC-be, aki az ott uralkodó rettenetes állapotok jóvoltából nemsokára ki is szenved. Nyissuk ki a jobb oldali fogantyúval a ketreceket. Közben Lardus felszalad az emeletre, ahonnan egy lézerágyúval célba veszi hősünket, pontosabban legféltettebb testrészét. Most a kurzornyilakkal kell jobbra-balra ugrálva az oszlopok mögé bújnunk, és onnan cukkolni Lardust (Enter), aki erre mindig ellő egy darabot az oszlopokból. Miután mind a kettő elfogyott, a kastély szépen ráomlik a hájas gengszterre, és a népes állatsereglet közepén vigyorgó hősünkkel megkezdődik a finálé...



A finálé

Szó se róla, az animátorok nagyon kitettek magukért, mert játék közben szinte a rajzfilm kellős közepén érezhetjük magunkat. A játék még egész kiváló is lenne, ha nem lenne annyira lineáris. Tulajdonképpen nem is igazán lehet elakadni benne, mert egyszerűen nem lehet továbbjutni, ha valamit nem csinálunk meg benne; a feladatok megoldása pedig a – felvonásonként – viszonylag kevés számú helyszín illetve variációs lehetőség miatt nem igazán jelent különösebb problémát. Az arcade részek is csak lelassítják a játékot, mintsem feldobják, a "logikai" feladatokról már nem is beszélve (a totemoszlop például különösen idegesítő volt). Egyszer mondjuk elég poén végigjátszani a sok marhaság miatt, de ha folytatást terveznek belőle, akkor a tartósabb sikerhez azért nem ártana jóval "mélyebb" játékmenetet terveznük a szerzőknek, nem pedig "az anyámat is eladom egy poénért"-elv alapján csinálni játékot – már amennyiben nem a legifjabb korosztályt óhajtják megcélozni vele, amint szerény véleményem szerint tették jelen esetben is.

*CoVboy*



**ace ventura** — Kiadja: 7th Level

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

486/66, 8MB RAM, 2xCD, WIN95, SB/GUS/

✓ Kíváló animációk és rendezés • poénzuhatag

✗ tök lineáris • túl egyszerű • a szinkron néha csúszik

**68%**

# CAPITALISM PLUS

## MÉG EGY KIS PROFIT!

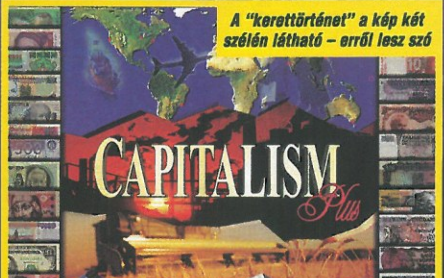
Pontosan egy év telt el azóta, hogy egy addig számomra ismeretlen cég játékát 90 százalék felettire értékeltem. Az Interactive Magic neve azóta nálam már jól cseng, a Capitalism pedig még mindig kedvenceim közé tartozik. Ezért fokozott várakozással ültem le a gép elé: megérkezett a program továbbfejlesztett kiadása...

A játék készítői egy mammutvállalat elnöki székébe helyezik becses hátsónkat, s természetesen ránk sózzák e komoly pozícióval járó összes problémát is. Foglalkoz-



A nyakkendős figurák minden jellegzetes képviselője megtalálható a játékban

hatunk kereskedelemmel, nyithatunk bányákat, építhetünk gyárakat vagy akár farmok tömegén gazdálkodhatunk, a lényeg ugyanaz: a cég nyereséges legyen. Ha ugyanis fogy a pénz, először a hitelezők jelennek meg, majd kénytelenek leszünk a cég részvényeit is eladni. Szóval elég egyetlen rossz üzletbe beszállni, s máris jöhet a felszámolás. A játék megnyerése viszont már nem ennyire egysze-



A "kerettörténet" a kép két szélén látható – erről lesz szó

rű. Ha egy konkrét feladatot választunk, akkor természetesen az összes cél elérésével teljesítjük a szintet, az általános játéknak viszont csak akkor van vége, amikor megunjuk.

Munkánk tulajdonképpen elég egyszerű. Kezdetben kapunk egy vagon pénzt és ezt kell minél jövedelmezőbben befektetnünk. A döntés viszont, hogy melyik irányban induljunk el, hihetetlenül nehéz, hiszen lehetőségeink szinte korlátlanok:



### Bányák

A termeléshez szükséges nyersanyagokat bányákból, olajkutakból vagy fakitermelő telepekről nyerjük. Mivel egy jó minőségű és hosszú távon is bőséges nyersanyaglelőhely elég drága mulatság (egy jobb aranybánya árán 15-20 áruházat építtethetünk), eleinte a kikötőkből vagy jómódú ellenfeleinktől kell beszereznünk a szükséges anyagot. A saját bánya természetesen olcsó utánpótlást biztosíthat, de csak akkor éri meg fenntartani, ha a teljes kitermelt mennyiséget fel tudjuk használni, vagy jó áron megveszik tőlünk a többiek. A befektetett összeg mindenképpen csak hosszú távon térül meg.

### Farmok

A földművelés viszonylag kis befektetést igényel. A megtermelt növényeket azonban közvetlenül nem tudjuk eladni, csak valamilyen feldolgozás után. Ezért vagy minden farmhoz fel kell húznunk egy (vagy több) gyárat, vagy olyan növényeket kell termesztenünk, amire a több bi cég gyárainak szüksége van. További nehezítés, hogy figyelnünk kell, melyik növény milyen éghajlati viszonyokat kedvel, mikor kell vetni és aratni, és meg kell oldanunk a termény átmeneti tárolását is. Az állattenyésztés némileg egyszerűbb, hiszen a folyamatosan termelt húst és tojást rögtön az áruházakba szállíthatjuk, a tej és a bőrök azonban ismét plusz munkát igényelnek.

### Áruházak

A legegyszerűbb és talán legbiztosabb bevételi forrás. Nem kell mellette semmilyen más vállalkozásba kezdenünk, a portékát bármelyik kikötőben vagy valamelyik vetélytársunk gyárában beszerezhetjük, s utána csak tisztes haszonnal el kell adnunk. Persze ehhez kell majd némi reklám, sőt, az sem árt, ha saját márkánk címkéjét ragasszuk mindenre – de ez már csak a körítés. Természetesen igazán komoly haszon abban van, ha a termékeket magunk is állítjuk elő, hiszen így a teljes bevétel a miénk, s a minőséget is jobban tudjuk befolyásolni.

### Gyárak

Igazi haszonra csak akkor tehetünk szert, ha a kitermelt nyersanyagokat, növényeket magunk dolgozzuk fel. Egy gyárban az egyszerűbb dolgokból akár két-három félét is készíthetünk, míg mondjuk egy számítógép előállításához három üzem együttműködésére van szükség (igaz, a komolyabb eszközök eladásából nagyobb a haszon is).

### Kutatóintézetek

Ahhoz, hogy termékeinkért minél több pénzt kapjunk, biztosítanunk kell a kiemelkedő minőséget. Ha az árut mástól szerezzük be, csak annyit tehetünk, hogy megkeressük a legkedvezőbb szállítót. Az általunk gyártott cikkek tulajdonságait három dolog határozza meg: a dolgozók szakértelme (ezt a farmokon és gyárakban némi pénz befektetésével javíthatjuk); a nyersanyag (ez olyan, amilyen); valamint a felhasznált módszerek fejlettsége. Az intézetben ez utolsón tudunk hosszú évek munkájával javítani. A fejlesztésen túl az intézetek feladata új, mérnökeink számára eddig ismeretlen technológiák felfedezése is. Bár az intézetek fenntartása elég sokba kerül és közvetlenül semmilyen hasznot nem hoznak, egy tökéletesre fejlesztett termékkel az egész piacot learathatjuk.

### Tőzsde

Amikor az ember vért izzadva kicsit megszedte magát, elkezdhet nagyobb tételben is játszani. A tőzsdén adhatjuk és vehetjük saját cégünk és ellenfeleink részvényeit. Egy cég birtoklásához 50 százaléknál nagyobb tulajdoni rész szükséges, ezért saját papírjaink tulajdonosaira különösen figyeljünk oda.



Alul látható, hogy nemsokára mennyi pénzünk lesz

### ÉRTÉKELÉS

Az ilyen játékok szerelmeseinek van egy jó és egy rossz hírem: a jó az, hogy a program tökéletes. A szimuláció egy nagyvállalat minden ágára kiterjed, így a program hosszú időn át izgalmas is marad. Az irányítás egy-



Hogy készül a csokiparány?

értelmű, a több, mint 100 oldalas dokumentáció pedig kimerítő. Rossz hír, hogy a játék alig változott. A feljavított grafikán és hangokon túl két lényeges újítás van benne (új ismeretek, termékek felfedezése és előre elkészített, konkrét feladatokat tartalmazó pályák). A programot azoknak ajánlom, akiknek nincs meg az előző rész. Ők biztosan nem fognak csalódni.

**capitalism plus** — Kiadja: Int. Magic

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

386DX33, 8MB RAM, SVGA

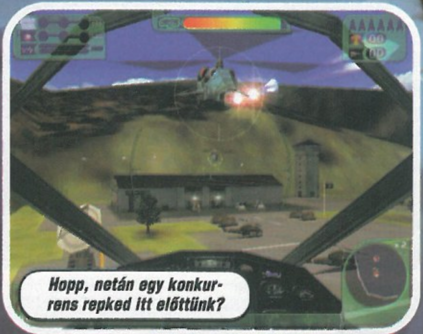
✓ Fantasztikus szimuláció • hibátlan megvalósítás
✗ az előző változathoz képest alig van újdonság

**90%**

A Blue Byte mindig tartogat a számunkra meglepetéseket. Csak emlékeztetőül: nekik köszönhetjük például a Settlerseket vagy a Battle Isle-sorozatot. Amikor kijönnek valamivel, különösebb hírverés nélkül szinte a semmiből bukkannak elő, aztán alapos örvényt kavarnak maguk körül. Mindig pontosan tudják, hogy mi kell a közönségnek, soha nem a körítésre vagy a szemfényvesztésre fordítanak nagy gondot, hanem a belső tartalomra. Itt van az Extreme Assault esete is. Amikor egymás után jelennek meg a jobbnál jobb szimulátorok PC-re, vajon mi az, amiből hiány van? Hát kérem mióta nem volt már szerencsénk egy egyszerű shoot'em uphoz, ahol nem arra kell figyelni, hogy hogy állnak a csűrőlapok, mikor fogy el az üzemanyag – egyszerűen csak lőni kell mindenre, ami mozog. A helikopter "szimuláció", mint műfaj, már önmagában is meglepő a cégtől, bár az Archimedean Dynastyben már láthattunk tőlük valami szimulátor-szerűséget.



Ebből a külső nézetből eléggé kétséges, hogy be tudom célozni az ellenfelemet



Hopp, netán egy konkurrens repked itt előttünk?

Folytatva azonban az iménti gondolatmenetet, egy dolog biztos: az Extreme Assaultnak nem a bombasztikus introjára fogunk a jövőben emlékezni. A játékot elindítva ugyanis szimplán egy címképernyő jelenik meg. A készítők alapsztori kiagyalásával csak minimálisan erőltették meg magukat: az ellenséges helikoptereket és tankokat ismeretlen ellenségnek titulálják, magunkról pedig annyi információt kapunk, hogy egy Sioux AH-23 helikopter pilótáját alakítjuk. Persze az is igaz, hogy nem is szükséges ennél többet tudni. Annyit azért elárulhatok, hogy arról a bizonyos ellenségről a későbbiekben kiderül, hogy idegen hódítók, akik ártatlan embereket rabolnak el.

Bár tény, hogy a pusztításon kívül a játékban nincs más teendőnk, a program alkotói gondoskodtak arról, hogy ne unatkozzunk, és hogy az akció ne váljon túl monotonná. Az igazi shoot'em upok minden kellékét latba vetették: többféle fegyver választható, a lövöldözésen kívül néha túszokat kell kiszabadítanunk, gyakran találhatunk elrejtett extrákat és fegyvereket, a szintek végén pedig trükkös főellenségek várnak ránk. Sajnos az ismertető készítéséig még nem sok időm volt a programmal játszani, de azért az első két főellenséggel már sikerült végeznem. Az elsőnél például az volt a hadicsel, hogy a jól megtermett gépezetből időnként előtört egy gyilkos sugár, aminek a csóvájába bekerülve pillanatok alatt felrobbant a helikopterem. Ezután észrevettem, hogy a barlangban van két oszlop, amelyek mögött árnyékban maradhatok. Gyorsan fedezékbe vonultam hát, és már csak némi célzó tudományra volt szükségem, hogy leszedjem a gép két oldaláról a lézerágyúkat, azután pedig magát a nagy lencsét. A második főnöknél – ami az idegenek által ellopott és átalakított hadihajó volt – pont ellentétes taktikát kellett alkalmaznom: teljes erőbedobással, rögtön támadni kellett, így a legnagyobb ágyúkat még addig tudtam célba venni, amíg azok a segítségemre küldött két másik helikopter leszedésével voltak elfoglalva.





Ha belekerülök a sugárba, pillanatok alatt búcsút mondhatok a pajzsomnak

De ne szaladjunk ennyire előre, inkább lássuk, hogyan fest egy teljes küldetés. A játék 6 összetett hadműveletből áll, ezeken belül összesen 57 részfeladatot kell végrehajtanunk. Az adott hadművelet helyszínén az egyes feladatokhoz a gép egy képzeletbeli határt rajzol fel, ha ezt elhagyjuk, a program elkezd visszafelé számolni. Ha a számláló nullára ér és a küldetés nincs befejezve, akkor úgy veszi, mintha megfutamodnánk. A terep amúgy hatalmas kiterjedésű és összefüggő, tehát például az adott feladat helyszínéről a távolban már láthatjuk a következő küldetés helyszínét. Kezdetben – amíg az ellenség még ismeretlen – dimbes-dombos tájak fölött folynak a csaták, majd lekerülünk a föld mélyére, ahol koromsötét barlangokban kell irtani az ellent, aztán egy vulkanikus szigeten folytatódik a harc, stb.

Minden küldetés előtt automatikusan lepillantunk a műszerfal egyik monitorára, ahol pontos és szabatos ismertetést kapunk az előttünk álló feladatokról – kivéve, ha valamilyen teljesen ismeretlen helyre kerülünk. A bázisról közvetített videofelvételeken pontosan megfigyelhetjük a célpontok elhelyezkedését, még az angolul nem értőknek sem okoz gondot a küldetés megértése. Az akció bár nem túl könnyű, csak némi ügyességet és jó reflexeket igényel. Végül is egyetlen trükkje van a dolognak: ha már célba vettünk valakit, nem szabad elfordulnunk róla, hanem oldalazva kell kerülgetni a lövedékeit, és ugyanígy kell tennünk a célkövetős rakétáival is. Persze ha egyszerre több irányból támadnak ránk, akkor ez a technika nem sokat ér, de ez a helyzet leginkább akkor fordul elő, ha nem elég módszeresen irtjuk az ellenfeleket: valakit kihagyunk, és az mögénk került. Ennek a tanácsnak persze ellentmond az a tény, hogy néhány he-

lyen pontosan az a jó, ha nem vesződünk sokat az ellenfelekkel. Adva van például egy nagy alagút, amelynek az egyes szakaszait rácsok zárják le. Itt nem ajánlatos csatába keveredni az idegen robotokkal, inkább gyorsan szét kell lőni a rácsokat, aztán usgyi tovább. A gép az efféle okosságokat később bonus pontokkal jutalmazza, innen tehát megtudhatjuk, hogy mikor alkalmaztunk jó technikát.

Amikor elindítjuk a játékot, négy pilóta közül választhatunk. Ezek egyrészt a nehézséget jelképezik, másrészt egy-egy különálló játékállást is jelentenek. Éppen ezért vigyázzunk: ha valamelyik fokozaton már elértünk bizonyos küldetésig, és ugyanazon a szinten új játékot indítunk, az elért eredményünk törlődni fog. Az Easy fokozaton sajnos csak két hadműveletet lehet teljesíteni, a Normalon már negyet, a nehezebb fokozatokon természetesen már az összes küldetés végigjátszható. Ha kiválasztottuk pilótánkat, az új játék (New Game) kezdésén kívül folytathatjuk ott, ahol legutóbb abbahagytuk (Continue), valamint állást tölthetünk (Load Game), amelyben a már teljesített küldetések közül határozhatjuk meg, hogy hol akarunk kezdeni. A mentést a gép minden sikeresen teljesített küldetés után automatikusan elvégzi. A Change Pilot opcióval újra a pilóta választás képernyőjére kerülünk. A főmenü további pontjaival – sorban haladva – a következőket tehetjük meg: behívhatjuk az opciós képernyőt (Options), ahol a hang/videó beállításokat találjuk valamint az irányítást módosíthatjuk; megnézhetjük a 10 legjobb eredményt (Top Ten Scores); hálózati játékot kezdhetünk (Network Play); átnézhetjük a készítők névsorát; végül kiléphetünk.

A helikoptert irányítani – alapbeállításnál – a kurzorgombokkal lehet. Emelkedni/ereszkedni az A/Z gombokkal tudunk, oldalazi pedig Alt-tal. A tüzeléshez a Ctrl-t kell lenyomnunk, ehhez fegyvert választani a Backspace-szel lehet. A célpontot befogni a Tabbal kell, rakétát küldeni pedig az Enterrel. Néha találhatunk bombát vagy villámfegyvert is, ezeket majd a Space-szel illetve a T-vel aktiválhatjuk. A radar hatótávolságát az R-rel szabályozhatjuk. A különböző nézetek között a numerikus billentyűzettel válthatunk, például a külső nézethez a 0-t kell lenyomnunk. Ha meg akarjuk szakítani az aktuális küldetést, azt az Esc-pel tehetjük meg, ha pedig már végeztünk mindennel, az F12-vel kérhetjük a következő feladatot. (Ez utóbbira egyébként a gép figyelmeztet is.)



A barlang mélyén túszok várnak a szabadulásukra

A felrobbant ellenfelek nyomán sokszor fénylő tárgyak maradnak. Ezeket felvéve lőszerhez, extra fegyverekhez vagy a pajzsunkat erősítő energiához juthatunk. Kezdetben csupán két alapfegyverrel rendelkezünk, ezekből szerencsére sosem fogy ki a lőszer. A géppuska előnye, hogy rááll a befogott ellenfélre, míg a lézerágyú rögzített, lassabb, de sokkal erősebb. A későbbi küldetésekben lesz még egy villámokat szóró fegyver is, de ezt csak később találják fel. Felszedhetünk továbbá célkövetős rakétákat, valamint bombát (ez tulajdonképpen nem is bomba, hanem több tucat rakéta, ami az összes közelben lévő ellenfelet elpusztítja.)

# REME
# AULT
## ÉGI ÁLDÁS!




Befejezésül következzen egy rövid értékelés. A terep ugyan nem túl realisztikus, hiszen a domborzat szabályos, úgymond poligonos, de ami a lényeg: a grafika gyors, és minden tereptárgy szétlőhető. Az épületek, a helikopterünk és az ellenség kivitelezésére nem lehet panasz. Virtuális pilótafülkénkből körbepillantva teljesen egyedi helyszíneket láthatunk: egyszer egy középkori várrom körül repkedünk, kicsit később pedig már egy gyártelep épületei között kutathatunk a megbúvó helikopterek után. Külön ki kell emelnem a robbanásokat és a fényhatásokat, valamint az átlátszó poligonokat: ezek teljesen játéktermi színvonalúak, ráadásul az SVGA futtatáshoz még 3Dfx kártya sem kell – igaz nem árt ha van, hiszen a program használja. A minimum követelmény pedig csupán egy 486DX4! A küldetések pont a megfelelő mértékben nehezednek, egyik sem teljesíthetetlen, s ha valamelyik küldetéshez túl kevés is az energiánk, még mindig visszatölthető az előző állás. A hálózati játék kialakítására legalább akkora gondot fordítottak, mint a szóló küldetések megírására: választhatunk helyszínt, mi határozhatjuk meg a célt, ráadásul ilyenkor nem is csak helikopterrel, hanem tankkal is lehet lenni. Csak az elég kellemetlen, hogy a résztvevő játékosok mindegyikének meg kell vásárolnia a CD-t. Még annyit szeretnék a végén elmondani, hogy a játék előre láthatóan augusztusban fog megjelenni.



Bár a lángok veszélyesnek tűnnek, könnyedén el lehet navigálni közöttük



A hadihajó teljes légvédelmi tűzereje a gépemre összpontosul

V.Z.

**extreme assault**

Kiadja: Blue Byte

| |
|---|
| LÁTVÁNYOSSÁG |
| JÁTSZHATÓSÁG |
| SZAVATOSSÁG |
| ZENEBONA |

486DX4, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Szép fényhatások • esménydús küldetések

✗ Egyszerű prezentálás

**81%**

Űr. Technológia. Stratégia. Háború. Ez a négy szó a mottója a GT Interactive legújabb játékának, a Star Command Revolutionnek. Brilliáns logikámmal kikövetkeztettem, hogy egy jó kis harci stratégiával állok szemben, á la M.A.X., miután azonban játszani is elkezdtem vele, kiderült, hogy nem igazán erről van szó – sokkal inkább egy újabb Red Alert-klónnal hozott össze a sors. Mondjuk nem teljesen ugyanarra a kaptafára készült, de legalább 80%-ban onnan származnak az ötletek. A kerettörténetet kihagyjuk, mert a szokásos sci-fi tucattermék. A lényeg az, hogy négy faj küzd egymással: a terranok, a nomádok, a computronok és a triumveriták.

Miután megnéztük a bevezető animációt, három lehetőségünk van:


A repülőgép anyahajó akcióban

# STAR COM
# R E V O L U

1. **BASIC TRAINING:** Sok szót most nem vesztegetünk rá, a lényeg annyi, hogy egy gyakorló pálya, amelyen az alapokat megtanulhatjuk. Természetesen mindenre nem tér(het) ki, de indulásnak jó. Ha valaki ért egy kicsit angolul, feltétlenül játssza végig, mert a továbbiak így sokkal egyszerűbbek lesznek.


Pufók ufók útban az arkansasi Hickston felé

2. **CAMPAIGN:** hadjárat, egymás után következő küldetések sorozata.

3. **BATTLES:** Csak szimpla csatákat játszunk, aminek mi állíthatjuk be a körülményeit.

Küldetés esetén először választanunk kell, hogy hálózatra vagy internetre optimalizált módban játszunk-e, majd egy kis képernyőn tájékoztatnak a feladatról, amely általában egy ellenséges egység vagy épület elpusztítása. Az sem gond, ha a nagy izgalmak közepette elfelejtjük, mit is akartunk, mert időről-időre fel fog tűnni az üzenetsorban.

Nézzük a képernyőt. A bal felső sarokban a piros nyomógomb a pause, amennyiben ekkor a mellette megjelenő exit feliratra clickelünk, kilépünk az aktuális játékból. Mellette a kis nyíl akkor kap értelmet, ha hálózatban játszunk, megnyomása után a felső sor nagy részét elfoglaló üzenetmezőben gépelhetjük be az elküldendő szöveget, a p betűvel választhatunk a public (mindenkihez szóló) és a private (csak szövetségeseinket érintő) üzenetek közt, illetve itt látjuk a nekünk szóló üzeneteket. A pause alatt látható a térkép kicsinyített mása. Itt a RA-hez hasonlóan a már bejárt területen láthatjuk az ellenfél erőinek mozgását, és piros téglalap jelzi azt a részt, ahol a főképernyő áll. Campaign módban jobb clickkel egy navigációs pontot hozhatunk létre a térképen. Alatta láthatóak az éppen aktuális egységünk adatai: a képe, alatta a rangja (egységeink fejlődőképesek, ez általában jobb célzást és nagyobb tűzerő intenzitást jelent, sőt, a legtöbb egység a hetedik szint elérése után egy speciális tulajdonsággal is rendelkezik), ezektől jobbra a sérüléseket látjuk. A legfelső jelenti a pajzs állapotát (amennyiben 0, az egység megsemmisül); a következő a hajtóművét (egyre lassabban mozog, majd megáll); a harmadik a technikai sérülés (a fegyverek hatékonysága); végül az utolsó az irányíthatóság (ha lecsökken, az egység megsemmisíti magát, vagy ami még rosszabb, átáll az őt támadó erőkhöz). Ezek alatt az egység típusát olvashatjuk el, és a fegyvereiről vagy felhasználhatóságáról szerezhetünk némi információt. Lejjebb láthatóak a nyersanyagkészleteink kijelzői. Balról jobbra: az első mindenhez, a második a computron egységek építéséhez kell, és – így sorban haladva – a nomád, triumverita és terran építőanyagok. Egység gyártása esetén kis kék csík jelzi, hogy mennyit kell az adott anyagból elhasználnunk a megépítéséhez. Ha nem rendelkezünk elegendő anyaggal, a csík pirosra változik és a zöld rész jelzi, hogy mennyi van raktáron. Alattuk a nagy kör az anyahajónk állapotát jelzi: amennyiben zöld, építkezhetünk, ha piros, akkor még várnunk kell. A várakozási idő mértéke a legutoljára legyártott egység méretétől függ. Ettől jobbra a négy faj címere látható, mellettük pedig a faj már gyártható egységei. Abban az esetben, ha a kép kicsit szürkébben látszik, még szükségünk van egy épületre a fegyver megépítéséhez. A játékképernyő jobb oldalán négy (egyenlőre üres) slot áll. Ha kijelölünk egy egységet (illetve csapatot), és ráclickelünk az egyikre, a megfelelő számozású funkcióbillentyűvel egy gombnyomásra bármikor átkapcsolhatunk ezekhez.


A bázisunk kissé Legoland-érzetet kölcsönöz

Kezdődjék akkor a játék. A csapatok mozgatása a szokványos bal click vagy lenyomás/keretrajzolás (=kijelölés), újabb bal click (=cél) módszerrel történik, a támadási technika alkalmazása a kijelölés után a célon a jobb gomb lenyomásával érhető el. Első és legfontosabb egységünk az anyahajónk. Nemcsak azért, mert anya csak egy van (megsemmisülésekor kezdhetjük elölről, mert nem reprodukálható), hanem több létfontosságú feladatot is ellát. Elsősorban ő gyűjti a nyersanyagokat, építi fel a nem mozgatható épületeket, és új technológiákat is általa tanulhatunk meg. A nyersanyaggyűjtés automatikusan folyik: kb. a látható terület 2/3-át tudja befogni, innen gyűjti a cuccot egy repülő kis bigyó, ami a rakománnyal rendszeresen visszatér az anya kebléhez. A mi feladatunk mindössze annyi, hogy ha elfogyott a megszerezhető cucc, egy újabb helyre mozogjunk vele. Az építés épületeknél a RA-hez hasonlóan folyik (az anyuci környékére rakhatjuk le őket), az egységek pediglen az épületek mellett jelennek meg. Új technológiát egy "egyetem"-en (fajtól függően: academy, programming, battle school, eduplex) tanulhatunk: kijelöljük az anyahajót, majd egy jobb click az épületen, és várakozás, míg az építési menüben megjelenik az egység képe (erről hangüzenet is tájékoztat). Kezdetben csak bázist építhetünk. Miután ez megvan, egyetem, űrállomás és egy explorer osztályú hajó képezi a gyártható eszközök listáját, ilyenkor kell az anyával tanulni menni. Amennyiben elértük fajunk maximális technikai fejlettségét, lehetőséget kapunk arra, hogy egy másik fajét is a magunkévá tegyük. Ezt nem véletlenszerűen kapjuk meg, hanem a fajok címerénél látható kijelzőn az óramutató járásával megegyező irányban haladva. Anyuci nem csak az elmondottaknál, hanem csatában is hasznos lehet (akárcsak az életben...): a megsemmisült egységekből visszamaradó roncsokat nyersanyagként hasznosítja, és az sem utolsó mulatság, ha a csata kellős közepébe mozdulunk és hirtelen építünk vele mondjuk egy rakétavető tornyot – de vigyázzunk rá, mint a szemünk fényére!

Egy pár szót a nyersanyagokról. Solinite fantázianévre hallgat a legáltalánosabb anyag (a kijelzőn a bal szélső), ezt két helyről szerezhetjük be: az egyik egy nagyobbacska forgó, sárga örvényszerű valami – ezt az explorer osztályú (XPLR, Scout, Tri-scout, Explorer) hajóknak először szét kell lőniük, mert csak felaprított változatban tudja az anyahajó begyűjteni; a másik lehetőség az űrhajóroncsokból visszamaradó mag, ugyanis ez az anyag kell a mozgó egységek meghajtásához – ez már közvetlenül begyűjthető. A terran egységek gyártásához a kristály (szürkéskék); a nomádokéhoz a radioaktív aszteroidák (piros); a triumveritákéhoz a plazma (kis csillaghoz hasonlít, belül fehér, majd piros és kék); míg végül a computronokéhoz a "caseous anomalies" névre hallgató anomália (szürkésfehér csillagocska) szükséges.



Következzenek az egységek. Eléggé végeláthatatlan litánia lenne mindet felsorolni, ugyanis összesen 64 típust számolhatunk össze. No, ebben azért benne vannak a bázisok és az épületek is, de ez így is szép szám. Csak egy pár típusról szólnék itt egy kicsit részletesebben. A mozgatható egységeink –

csakúgy, mint az anyahajók – a kiképzőközpontokban fejleszthetőek, ugyanazzal a módszerrel (jobb click). Mint már említettem, maximálisan 7 szint van, de képzéssel csak a 4. fokozatot érhetjük el, a többit a csatákban kell megszereznünk. Ha nincs égető szükségünk az egységre, érdemes ezzel kezdeni. A további fejlődése a csatákban általa elért találatok számától függ. Minél magasabb rangú egy hajó, annál gyorsabban és pontosabban képes tüzelni. Az explorerekről már beszéltem a nyersanyaggyűjtésnél. Az egység típusától függ, hogy milyen tulajdonságát csökkenti a megtámadott ellenfélnek, valamint az is, hogy milyen típusú egységet tud megtámadni! Erre figyeljünk, egy pár óra játék után mindenki rájön, hogy mi-mi ellen a legjobb fegyver. Nagy általánosságban elmondható, hogyha két faj technológiájával rendelkezünk, már minden támadás ellen meg tudjuk magunkat védeni, illetve mi is betámadhatunk mindenkit. No persze meglehet, hogy ilyenkor nélkülöznünk kell mondjuk a pajzsfeltöltőket vagy a motorjavítókat – de semmi sem lehet tökéletes. Minden faj rendelkezik védő- és támadóegységekkel egyaránt, ezenkívül van egy speciális fegyvere vagy védelmi egysége, aminek használatához egy épület megépítése szükséges. A computronoknál ez a Foldspacer/foldspace, ami körben tüzel és a pajzsot veszi le nagy erővel, a foldspace használatával pedig az eddig felfedezett területre bárhol áthelyezhető. A nomádoknál a Torpedo base/torpedo tölti be ezt a szerepet, szintén a pajzsot csökkenti, és végtelen hatótávolságú. A triumveritáknál a Repair matrix/omni-repair az egzotikum, szintén végtelen hatótávval rendelkezik és a végrehajtás környékén minden egység minden sérülését radikálisan csökkenti. A terranok StatCon/controllere szintén végtelen hatótávú és a control tulajdonságot veszi le derekasan. Mindenhol előfordul egy repülőgép-hordozó, amely három gépet szállíthat egyszerre, és nagy távolságról is ráeresztheti azokat az ellenfélre. Ezek dühös kis szúnyogokként köröznek a tetthelyen, és bár nem túl erősek, de ha sokan vannak vagy sokáig támadnak, borzasztó kellemetlenségeket tudnak okozni, és marha nehéz őket leszedni. Igaz elpusztulnak, ha a hordozót kilőjük, de azt meg általában erőteljesen védik – úgyhogy lesz itt móka bőven.

# GALAKTIKTAKTIKA

# MAND TION



Az ellenfél repülőgép hordozói – nekem valahogy nem tetszenek

Ha egy pályán megoldottuk a feladatot, továbblépéshez az anyahajónkra van szükségünk: a pálya szélén található egy zöld ellipszis alakú mező – ebbe kell belemenni, és már lépünk is tovább. Mielőtt azonban egy teljesített pályáról továbblépnénk (természetesen campaign módban), érdemes felderíteni a teljes területet. Ez általában azt jelenti, hogy van egy-két olyan része a pályának, amely csak egy teleport segítségével érhető el, és itt el van rejtve az ellenfél pár egysége. Miután ezeket is legyűrtük, az üzenetsorban megjelenik a "*Map cleared, fast mining enabled*" felirat. Ekkor az anyahajónk kétszer olyan gyorsan mozog, s már nem egy, hanem négy hordozóval húzza magához a bányászható anyagokat. Minden pályát érdemes kifosztani, mert ha átlépünk egy újra, az anya hasában lévő nyersanyagmennyiség megmarad, s így már kezdetben jelentős erőket tudunk csatasorba állítani. A pályák hadjárat módban összefüggőek és egy nagyobb térkép részét alkotják, melyet a hiperűrugrás közben megjelenő eligazító mezőben figyelhetünk meg. Itt világoskékkel jelöli a már teljesített pályákat, pirossal pedig az éppen aktuális területet. Egy pályáról több irányba is indulhatunk, úgyhogy ha egy nehezebb részbe botlunk, érdemes azt egyenlőre teljesítés nélkül otthagyni (mert erre is van lehetőség, csak az anyahajónkat mozgassuk vissza a zöld mezőhöz), majd egy könnyebbet végigvinni, és az ott szerzett nyersanyagmennyiséggel megerősödve visszatérni. Amelyik szektorban már jártunk, de még nem teljesítettük, azt egy zöld keret jelzi. Némi kellemetlenséget okoz, hogy nem menthetünk kényünk-kedvére, mert a program automatikusan ment minden pálya elején, az új szektorba átlépve. A mentés neve a kezdéskor beállított név lesz.

Értékelés: Nos a RA szintjét nem üti meg a program, mert közel sem olyan látványos, ami főleg amiatt van, hogy a RA-ben meglehetősen sok volt az átvezető animáció. A hátterek is kicsit szegényesebbek, az egységek grafikája azonban szép és változatos. Első pillantásra egy meglehetősen középszerű klónnak tűnhet a dolog, azonban van benne néhány olyan újítás, amely mindenképpen megéri a figyelmet: 4 faj, fejlesztési lehetőségek és a nagy számú változatos egység is szórakoztató. A szektorokra bontott nagy térkép is ötletes. A zene CD audio (igen jó atmoszférát kölcsönöz a játéknak – sajnos csak egy szám, de az negyed órás), a hangok is kifejezetten jól sikerültek. Természetesen hálón és Interneten keresztül is játszható. NEM Win95-ös, egy 486-on is elfut, de Pentium azért ajánlott. Ha kicsit látványosabb lenne, nagyon komoly konkurrenciát jelentene a real-time bestsellereknek.

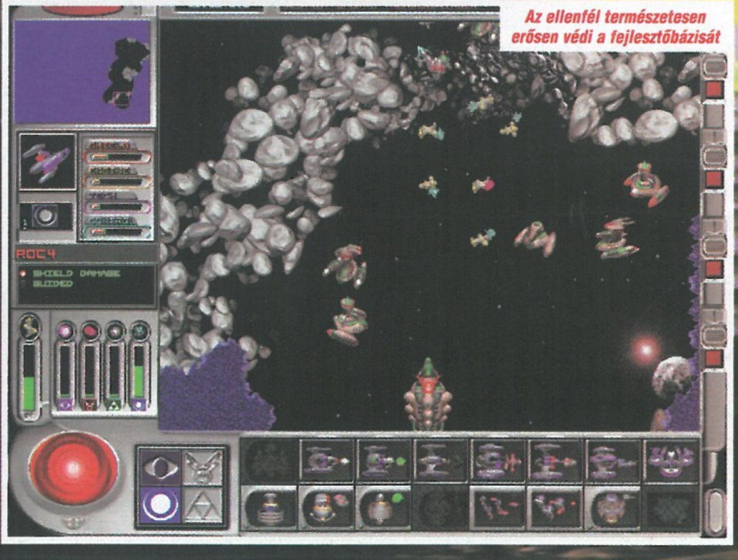
K.Z.



Űrcsata felsőfokon



Egyesített rakétatűz



Az ellenfél természetesen erősen védi a fejlesztőbázisát



**star command revolution** | Kiadja: GTI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX4/100, 16MB RAM, 2xCD

✓ Sok egység • változatos fegyverek • összefüggő pályák • jó zene

✗ Nem túl látványos • nem túl eredeti • automatikus mentés

**85%**

# 68
# HUNTER/KIL
## TENGEREK SZÜRKE FA

A Jane's nevű, az Electroic Arts égisze alatt működő programozó-csapatot aligha kell bemutatnom, hiszen nevükhöz olyan híres, mára már talán klasszikusnak számító szimulátorok fűződnek, mint a USNF97, az Apache Longbow vagy az F-15. Ezekben a játékokban ha más nem is, az mindenképpen közös, hogy a készítők programozás közben a legkisebb részletnek is kiemelt figyelmet szenteltek, már a környezet megalkotásában is szinte katonai hírszerzésnek megfelelő pontosságú adatokat használtak fel – magát a szimulátort pedig annyira élethűen alkották meg, amennyire a hadsereg csak engedélyezte. A 688I Hunter/Killer esetében sincs ez másként, csak a bemutatott hadieszköz tűnhet egy kicsit szokatlannak a korábbiakhoz képest – a csapat legújabb játéka ugyanis egy tengeralattjáró fedélzetére kalauzol el minket. A témát ugyan már néhány esetben feldolgozták kisebb-nagyobb sikerrel, de az biztos, hogy ilyen részletes, élethű szimulátor még soha nem jelent meg a piacon.



Na most vagy megtalálom a sebességmérőt, vagy hazaviszem a 'Mindent vagy semmit'-társasjátékot

A játék elkészítése során a Jane's programozói a Los Angeles osztályú harci tengeralattjáró tervezőihez is ellátogattak, és az általuk rendelkezésre bocsátott terveket, technikai dokumentációkat, számításokat használták fel, hogy a szimuláció gyakorlatilag tökéletes legyen. A játékban ennek megfelelően a fő hangsúlyt nem a látványos robbanásokra és a szó hagyományos értelmében vett akcióra helyezték, hanem inkább a hajó irányítására, az azzal járó – és joggal elvárható – hihetetlen precizitást megkövetelő procedúrákra. A szimulátorban a modern tengeralattjárókon található minden legénységi poszton (talán csak a szállások és a mellékhelyiség kivételével) helyt kell állnunk, mely posztok betöltése önmagában is kihívást jelenthet, főleg a harci cselekmények hevében. Jellemzően talán elég annyit megjegyezni, hogy a játékban a tengeralattjárók "fülének", azaz a szonárnak önmagában ötféle, egymástól jelentősen különböző felhasználási módja között kell minden esetben habozás nélkül kiválasztanunk a megfelelőt – első tippként tehát azt ajánlom, mindenki töltse a játék megvásárlása utáni két-három napot a kézikönyv részletes áttanulmányozásával: a játékban ugyanis nem csak a korábbi feldolgozásoknál megszokott részletekre kell majd odafigyelnünk, felkészültség híján könnyen érhetnek kellemetlen meglepetések, amikor hirtelen egy műszerről nem is tudjuk, hogy valójában mi célt szolgál. A legénység tagjai összesen tizenkét poszton foglalnak helyet, amelyek közül a legfontosabbak a vezérlőterem, a szonár, a radar, a rádiós szoba, a fegyvervezérlő panel, a periszkóp, valamint természetesen a kapitányi kabin, ahol a játékkal kapcsolatos beállításokat ejthetjük majd meg. Ezeken kívül azonban egészen különleges feladatokra is vannak külön posztok: ilyen például a hang terjedési sebességét mérő műszer kezelése, melynek segítségével a lökésszerűen kibocsátott hanghullámok sebességét állapíthatjuk meg különböző vízmélységekben – hogy ez mire jó, és mikor kell odafigyelni rá, arról bevallom, hogy csak sejtéseim vannak. A részletességre jellemző másik adat például az is, hogy a rádiós szobában nem csak a be- és kimenő üzeneteket olvashatjuk el, és helyzetünket jelenthetjük, de azt is nekünk kell beállítanunk, hogy a vízben lebegő antenna milyen hosszú legyen – szintén nem értem, miért fontos ez, talán hogy ne tekeredjen a hajócsavarra? Nem hiszem, hogy ez lenne az ok. A fenti helyszínek mellett természetesen lehetőségünk lesz böngészni a Jane's információs adatbázisában is (ahol természetesen képekkel kibővített, részletes leírást találhatunk nem csak a baráti, hanem az ellenséges légi- és vízijárművekről, azok fegyverzetéről, mindez természetesen technikai leírásokkal bőven fűszerezve), valamint a 3D Control Room alatt filmszerűen is megnézhetjük, hogyan is helyezkednek el egymáshoz képest az egyes posztok.



Egy kép a jelentős méretű fotóarchívumból

A játék környezete is annyira valósághűen lett elkészítve, amennyire csak lehet. Ez alatt nem csak a politikai és katonai helyzetet, hanem a tengerek és a tengerfenék domborzatát is értem, mivel ezeket az jellemzőket is a katonai térképészet adatainak felhasználásával állították be – tehát ha egyszer majd több ezer méter mélységben úszol az Atlanti-óceán fenekén, nyugodtan hagyatkozz a játékból kinyomtatott térképekre. A hadjáratok négy fő helyszínen folynak: a Kuba környéki vizeken, Líbiában, Iránban, és Korea és Oroszország között. A küldetéseket csak sorrendben lehet végigjátszani, ami azért is hasznos, mivel az egyre több sikeres feladat megoldása után tengerészeink képességei javulnak, tehát mintegy éles kiképzésként is értelmezhetjük az egyes küldetéseket, melyek mind a legvégső összecsapásra készítenek fel.

Kubában a fegyverkezést drogok eladásából fedező kartell hatalmának letörése lesz feladatunk, amelynek során először egy SEAL csapatot (azaz tengerészgyalogos kommandót) kell be-,



Hova menjünk nyaralni?

majd kivinnünk a harci területre, majd a kábítószer előállításával foglalkozó gyárakat és az azt szállító hajókat kell megsemmisítenünk, végül a kartell vezetőjét kell elfognunk, amikor jachtján menekülni próbál. Líbiában három küldetés alatt aknatelepítő hajókkal és vadászrepülőgépekkel kell szembeszállnunk, természetesen néha elaknásított vizeken. Iránban a harc természetesen az olaj birtoklásáért folyik, így feladataink között lesz például egy SEAL csapat eljuttatása egy

88(I)

LLER

ARKASA

tengeri fúrótoronyra, valamint a tornyok védelmére kirendelt tengeralattjárók elleni harc is. Koreában mini-tengeralattjárók provokatív támadását kell visszavernünk, majd szakadár orosz tengeri erőkkel kell felvennünk a harcot, míg eljutunk a legnehezebb feladatig, amely nem más, mint a felkelők komplett haditengerészetének elpusztítása.

Hajónkkal az egyes küldetések előtt mindig egy baráti kikötőbe térünk be, ahol kellemes meglepetésben lesz részünk: nem elég, hogy a főhadiszálláson meghallgathatjuk utasításainkat, és a fegyverraktárból fel is "tankolhatunk", de lehetőségünk van élelmiszer vételezésére is az ellátmányból. Ez persze inkább informatív jellegű rész, mivel a felvett anyagok mennyiségét, összetételét nem változtathatjuk, de mégis érdekes lehet tudni (számomra legalábbis az volt), hogy mit is esznek a tengerészek a sokszor hónapokig tartó utak alatt. Nos, a gyakorló küldetések egyikénél meglepve olvastam, hogy az egyhetes útra jelentős mennyiségű fokhagymát is vételezett a legénység, amiből arra következtettem, hogy a tengerészgyalogosok kiképzéséhez hasonlóan a tisztek első dolga a legénység testi-lelki megtörése, amit a gépként viselkedő katona jellemének felépítése követ – ugyanis nem kell ecsetelnem, hogy egy komolyabb adag fokhagyma milyen pusztítást képes véghezvinni zárt térben, szájon át kilélegezve. Nem mondom, kemények ezek a katonák! A fegyverzet összeállításánál nem árt elolvasni a küldetésben kitűzött feladatot, nemcsak a célpontok fajtája miatt, hanem azért is, mivel néha – például amikor SEAL csapatot szállítunk – egyes rakodóhelyeket üresen kell hagynunk, hogy oda a katonák saját felszerelésüket pakolhassák. A kikötőkben ezenkívül a hajónkat is szervízelhetjük, ami ugyancsak kellemes levezetés a sok harc után. Ugyancsak a kikötőkben van lehetőségünk a hajó felszerelésének javítására is, ami gyakorlatilag azzal jár, hogy a fejlettebb – tehát nyilván drágább – felszerelést ki kell érdemelnünk, mivel természetesen nem zsoldosként, a saját bevételünkből kell finanszíroznunk a berendezéseket, hanem azok "ára" a kalandjátékokból ismert tapasztalatpontokéhoz hasonló mértékegységben van megadva. Ezeket a pontokat természetesen a sikeresen végrehajtott küldetések után szerezhetjük – itt sem mindegy tehát, hogy mire fordítjuk forrásainkat, érdemes tehát a küldetés leírásának elolvasása után dönteni arról, hogy mibe is invesztálunk.



Egy kis tűzijáték mindig színt hoz a szürke hétköznapokba



A legszebb látvány a csendes vadász szemének: egy anyahajó!



Ez jól esett! Meg is nézem még egyszer...



Végre egy barátságos kikötő – már teljesen kimerültek a fokhagymakészleteim!

Összefoglalva tehát elmondhatom, hogy a játék inkább azoknak való, akik jobban érdeklődnek a technikai dolgok iránt a folyamatos, de néha értelmetlen akciónál. A Jane's programozói ezzel a szimulátorral is maradandót alkottak, mivel a játék a megszokott alapossággal készült, meglepően részletes, és mégsem nevezhető unalmasnak – bár azoknak, akik a Mortal Kombathoz szoktak, néha bizony vontatott lehet a játékmenet. Aki azonban kifejezetten szeret hetekre "elborulni" egy kellően bonyolult játékkal, az biztos, hogy imádni fogja ezt is. Megvan ugyanis benne minden ahhoz, hogy hosszú távon is szórakoztató lehessen: egyre nehezedő hadjáratok, fejleszthető legénység és felszerelések, javítandó sérülések a hajón, rengeteg háttéranyag, mindehhez remek grafika és hanghatások (legalábbis a paneleken), 3D akció, amely természetesen a szimulált jármű természetéből adódó taktikai és stratégiai kihívásokkal is társul, mivel a tengeralattjárókkal vívott harc alapvető kihívása a minél magasabb fokú észrevétlenség, a tereptárgyak adta rejtőzési lehetőségek lehető legjobb kihasználása. Mindezeket – és a tengeralattjáró irányításával járó többi feladatot – tökéletesen mutatja be a program. Csak a fanatikusoknak ajánlott.

*Ancy*

**688(i)** — Kiadja: EA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Részletesség • eredetiség • háttéradatok
✗ lassú akció • néha túl bonyolult

**80%**

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE

## Öngól?

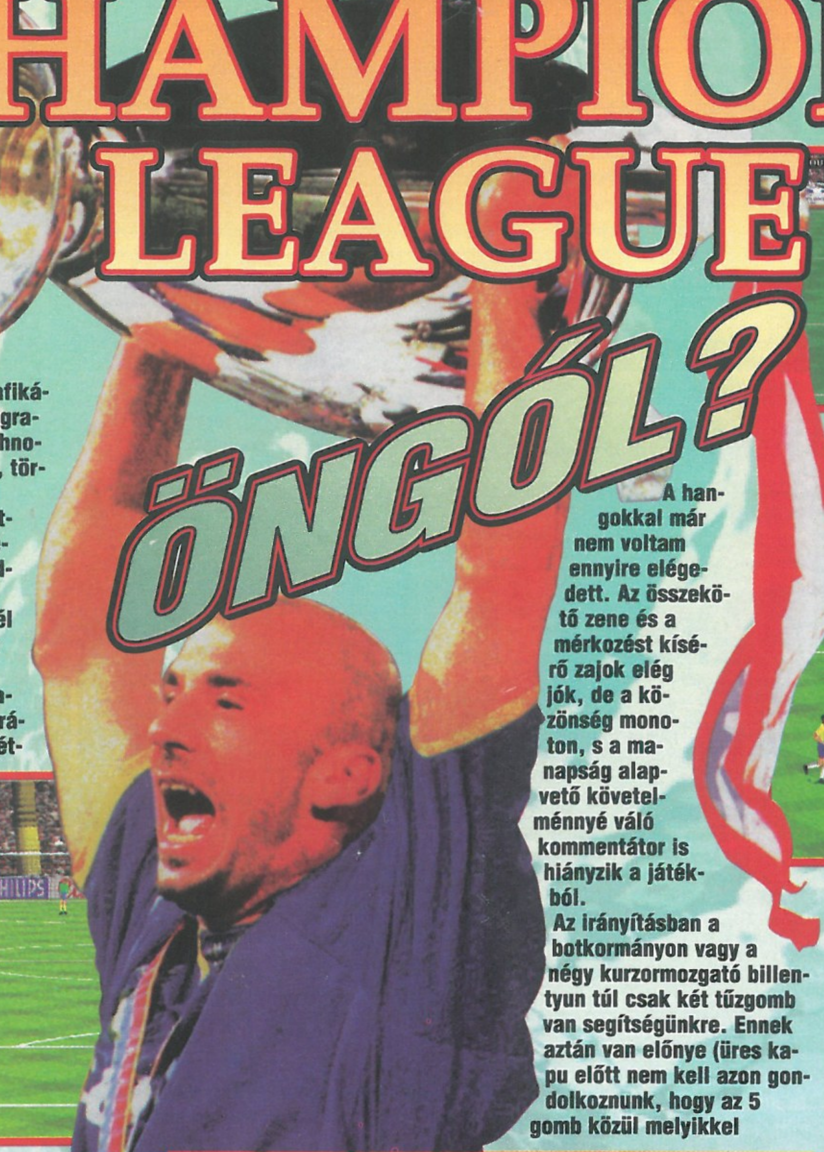
Az elmúlt év Bajnokok Ligája azt hiszem több szempontból emlékezetes volt. Számunkra az egész a Fradi selejtezőbeli szinte észrevétlen búcsújával kezdődött, és a nagy esélyes Juventus sima elpáholásával végződött. Közben pedig egy évig szerdánként a tévé elé ültünk, és csodáltuk azt a focit, amit magyar pályákon sajnos már csak sátoros ünnepeken találunk meg. Most azonban nyár van, uborkaszezon. Így bár egyre jobb az idő, esténként a bor szerelmesei beizzítják gépüket, leporolják a joyt és eloveszik legkedvesebb fociprogramjukat. S hogy a legkedvesebb kiválasztása minél nehezebb legyen, ahhoz járul hozzá a Krisalis cég legújabb játéka, melyben a 96/97-es idény BL sorozatának meccseit játszhatjuk végig, sajnos a selejtezők és így magyar csapat nélkül.

Az UEFA Champions League grafikája minden igényt kielégít. A programozók bevetették a legjobb technológiákat, a térbeli figurák fejét, törzsét, kezét és lábát digitalizált mozgássorozatok alapján rángatják. S hogy ez mennyire jól sikerült, arról a bevezetőben győződhetünk meg, ahol egy képernyő magasságú játékos a mintegy fél perces bemelegítő tornája alatt minden ízületét külön megmozgatja. Meccs közben aztán ugyanezek a mozdulatok, igaz már arányosan kisebb emberkéken ismétlodnek meg, s a hatás egészen lenyugöző. A játékosok leheletfinom cselekre, a csukafejestől a sarkazásig minden a focihoz szükséges látványos megoldásra is képesek, azaz élményben nem lesz hiány. Amikor passzolunk, a labdát kapó játékos rögtön le is kezeli azt, így nem kell percekig a pöttyös körül rohangálnunk, hogy birtokba vegyük. Az is jó, hogy védekezésnél az irányításra kijelölt játékos mindaddig normálisan követi az akciót, amíg nem avatkozunk közbe, azaz nem mozdítjuk meg a botkormányt. Nem tetszett viszont, hogy néhány dolog, például a kapuskirúgás, a sárgalap és a középkezdés túl vontatott, s így egészen megtöri a csapat lendületét. A mérkőzéseket természetesen mindenféle kameraállásokból izgulhatjuk végig, s gépünk lehetőségeinek megfeleloen módosíthatjuk az animációt és a grafika felbontását is.

A beállítási lehetőségek szintén elég bőségesek. Azon túl, hogy megválaszthatjuk a csapat összeállítását, felállását, játékfelfogását, külön külön minden játékosnak megnézhetjük képességeit is. Egy játékost 8-10 különböző adat jellemez (köztük sebesség, állóképesség, ügyesség...) melyeket akár módosítani is tudunk. Sőt ha valakinek kedve és türelme is van, egy teljesen új csapatot tervezhet magának, új nevekkel, arcokkal és képességekkel.



Felhívnám a figyelmet a nemzeti színű zászló, az ország és a klubcsapat közötti összefüggésre – azért ENNYIRE messze nem vagyunk...





Kirúgáshoz készülődve

A hangokkal már nem voltam ennyire elégedett. Az összekötő zene és a mérkőzést kísérő zajok elég jók, de a közönség monoton, s a manapság alapvető követelménnyé váló kommentátor is hiányzik a játékból.

Az irányításban a botkormányon vagy a négy kurzormozgató billentyun túl csak két tűzgomb van segítségünkre. Ennek aztán van előnye (üres kapu előtt nem kell azon gondolkoznunk, hogy az 5 gomb közül melyikkel passzolhatjuk a labdát a hálóba) és persze van hátránya is (például beadásnál a gép dönti el, hogy játékosunk kapásból lő, fejel vagy megpróbálkozik az ollózással). A dologgal a kezdők mindenképpen jól járnak, a profik viszont valószínűleg lényegesen több szabadságra vágynak.



A stadion a klubelnök páholyából



Vérfagyasztó japán-lengyel összecsapás

Összefoglalva a program jól sikerült. Látványos grafikájával, könnyű kezelésével és nem túl erős ellenfeleivel főleg olyanoknak ajánlom, akik még nem verték végig a fél világot a FIFA 97 kőkemény mezőnyében.



Azért itt is kényelmesebb a brazilokat irányítani

**uefa champions league** — Kiadja: Philips Media

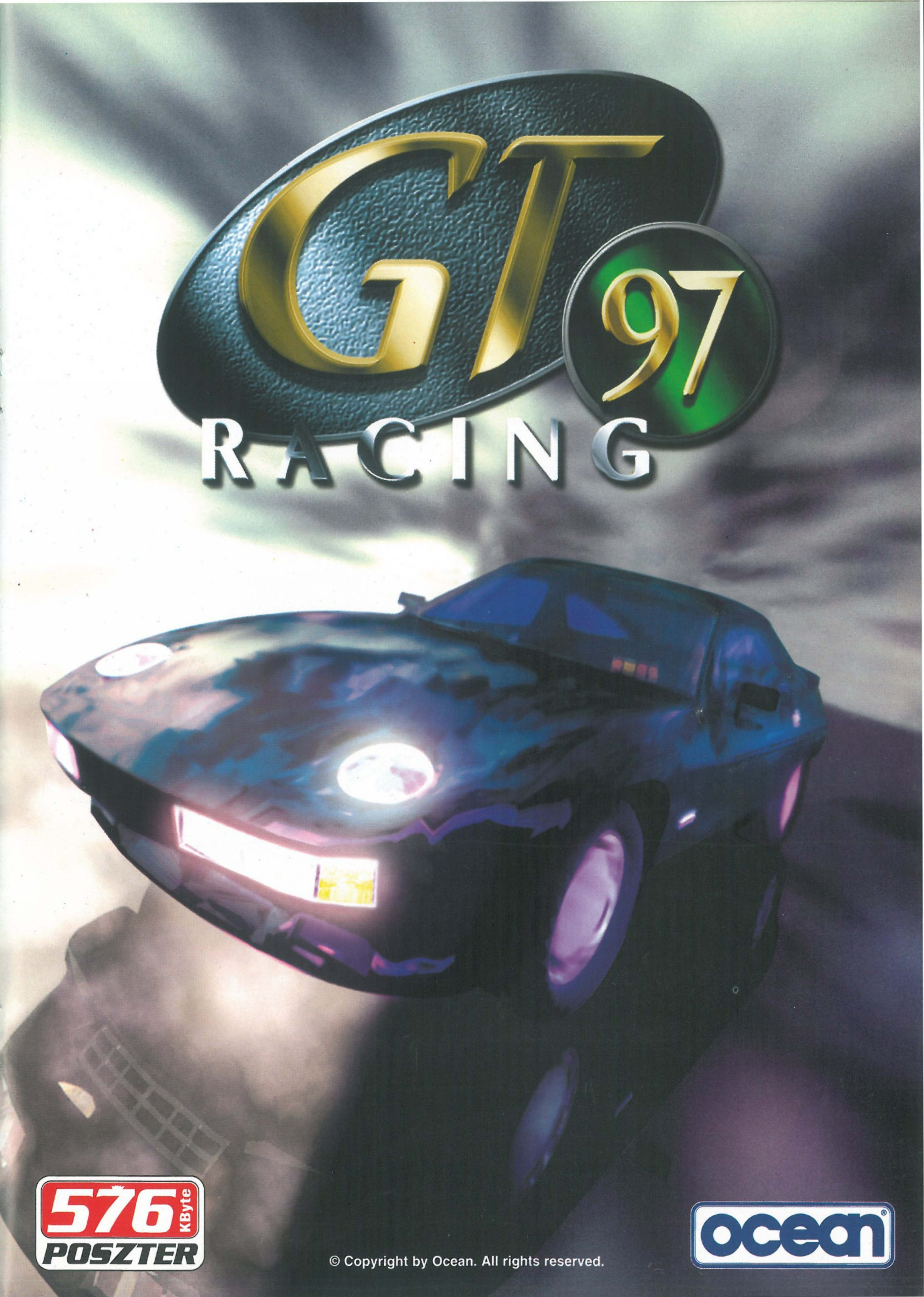
| | |
|---|---|
| LÁTVÁNYOSSÁG | |
| JÁTSZHATÓSÁG | |
| SZAVATOSSÁG | |
| ZENE BONA | |

P75, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Szép grafika • könnyű irányítás • tökéletes animáció

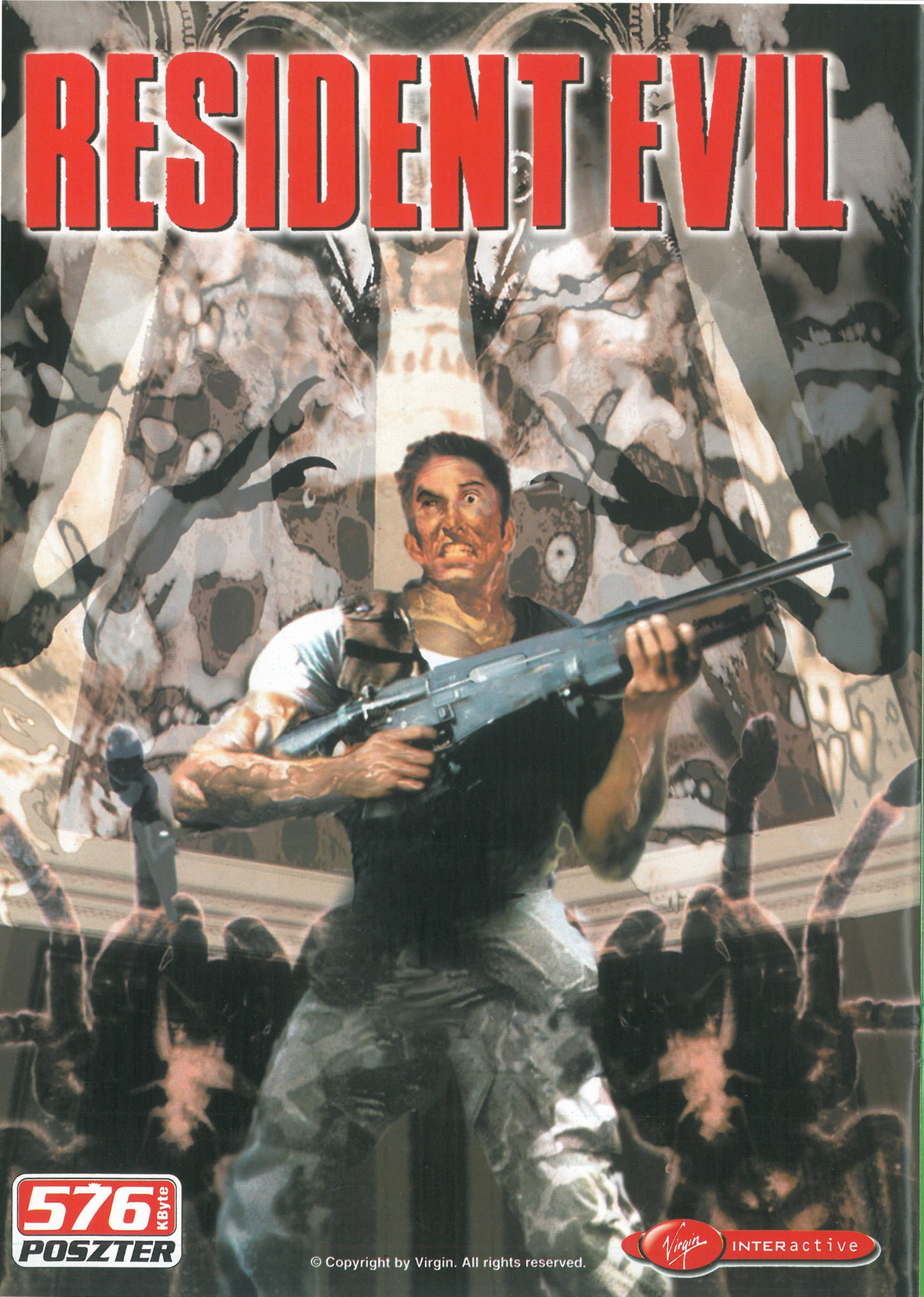
✗ nem állíthatjuk a nehézséget • a gép választ a lehetséges megoldások közül

**82%**


GT 97
RACING
576 KByte
POSZTER
ocean


DARK
EARTH


kalisto
entertainment
576 KByte
POSZTER

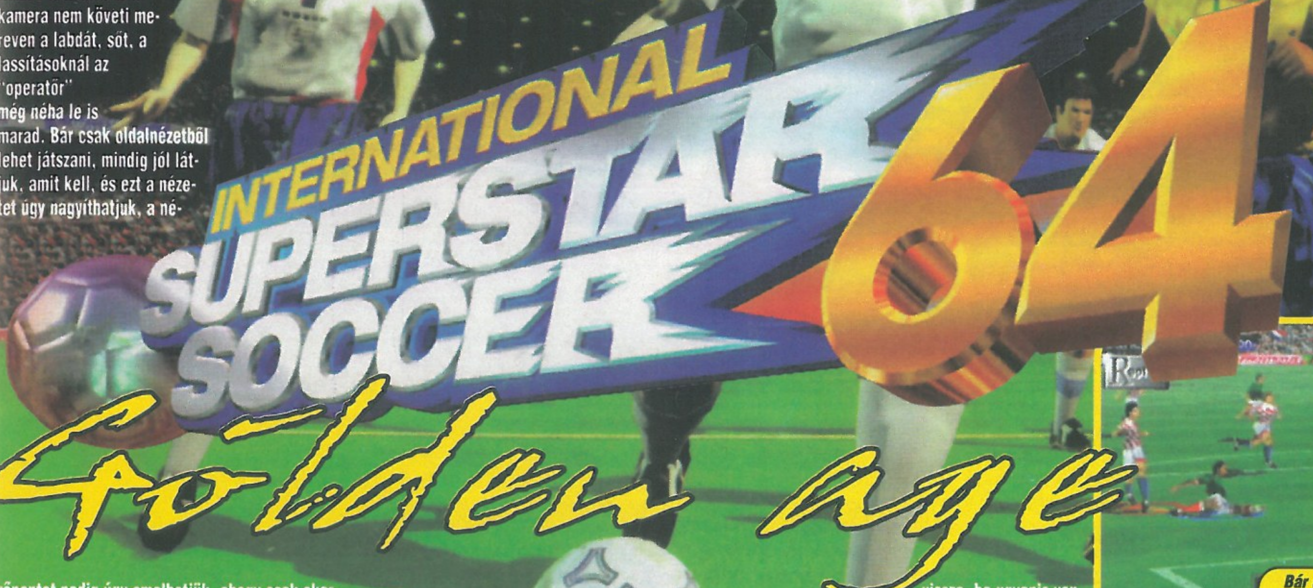

RESIDENT EVIL
576 KByte
POSZTER
Virgin INTERactive
© Copyright by Virgin. All rights reserved.

Még ha az 576 Shop teljes áruválasztékát számba vennénk, akkor is valószínűleg egy kézen össze tudnám számolni azokat a játékokat, amelyekről kivétel nélkül mindenkinek jó véleménye van. (Vári Zoli azelőtt hentes volt... – CoVboy) Abban is biztos vagyok, hogy ezek között ott lenne az International Superstar Soccer 64. Nyugodtan kijelenthetjük: a Konami minden idők legjobb fociprogramjával jelent meg Nintendo 64-re – profiknak, kezdőknek, fociőrülteknek és "műkedvelőknek" egyaránt ajánlható.

Bár lehet, hogy közhelynek hangzik, de tény, hogy még soha egy játék sem közelítette meg ennyire egy valódi sportesemény látványát. Minden apró részlet benne van a játékban. A meccs kezdetekor a kamera körbepásztázza a morajló tömeggel megtöltött hatalmas stadiont, mindenütt zászlók lobognak. Aztán a kép ráközelít a pályára, ahol a bíró már csak arra vár, hogy kiválasszuk: fej vagy írás... Elkezdődik a meccs, és az illúzió továbbra is hibátlan. A kamera nem követi mereven a labdát, sőt, a lassításoknál az "operatőr" még néha le is marad. Bár csak oldalnézetből lehet játszani, mindig jól látjuk, amit kell, és ezt a nézetet úgy nagyíthatjuk, a nézőpontot pedig úgy emelhetjük, ahogy csak akarjuk. A játékosok a motion captured mozgások révén abszolút hús-vér embereknek tűnnek, a legapróbb mozdulat is teljesen élethű. Egy példa: kapura lövök, de a kipattanó labda nem csak úgy nekivágódik a játékosomnak – a figura automatikusan felugrik, és mellel veszi le a bogyót. A kapus viselkedése önmagában is bámulatos: a vetődéseken kívül például kirúgásnál integet a többieknek, ha fölé rúgják a labdát, felkapaszkodik a kapufára, gólnál pedig dühösen csapkod a levegőbe. Hogy mennyire ügyeltek a részletekre, arra remek példa, amikor gól születik. A játék során legalább hatkülönböző örömünneppet láttam: a góllövő többek között szaltót ugrik, "repülőzik", vagy térden csúszik be a közönség felé. Persze a gól a valóságban sem mindig egyforma öröm, s ez itt sincs másképp. Ha mondjuk egy öt nullás állásnál sikerül valakinek becsületgólt szerezni, akkor a játékos csak egyszerűen kikapja a kapuból a labdát és már viszi is középre, hogy minél gyorsabban folytatódjék a játék... Egyszerűen: amit egy TV-s közvetítésben látni, azt innen sem vágták ki. Ha valaki csúnyán szabálytalankodik, a következőket láthatjuk: a bíró int az illetőnek, mire az kérdőn mutat magára. Végül nagy kegyesen odafárad a játékvezetőhöz, erre bíró sporttárs előhúzza a sárga lapot, feljegyzi a kis füzetébe az esetet és egy csöppet sem érdekli, hogy eközben a tettes nemzetközi gesztusok kíséretében szentségel neki...



A lengyel játékos két méterről sem tud a kapuba találni




A tökéletes külcsín mellett szerencsére a belső tartalomra is sokat adtak. A következő módokon foghatunk a játéknak: **Open Game, International Cup** és **World League**. Az Open Game egyedi meccset jelent, míg a másik kettő különböző – pontozásos rendszerű – bajnokságokat. A két bajnokság abban tér el, hogy az International Cupon kontinensenként selejtezőt kell játszanunk. Ha bajnokságon indulunk még az időjárás és a napszak is változó, a külön meccseknél egyébként minden körülmény a legideálisabb. Találunk még egy **P.K.** üzemmódot, ami a Szaknévsor kedvenc játékát, a tizenegyes rúgó-versenyt jelenti – itt egyébként begyakorolhatjuk a büntetők értékesítését, illetve hárítását. A **Scenario**-val a játék készítői félkész helyzet elé állítják a játékost, azaz már megkezdett meccseket kell – lehetőleg sikeresen – befejezni. Az utolsó játékmód a **Training**, amellyel csapatunkat kizavarhatjuk a zöld gyepre, ahol begyakorolhatják a különböző rúgásokat és cseleket, valamint a szabadrúgások és a szögletek elvégzését.

A játék Options menüjében a Game Configgel különböző körülményeket és szabályokat kapcsolhatunk ki/be, de ami fontosabb, bírót is itt választhatunk. A három közül Carlos a legkeményebb, elég egy elhibázott becsúszás a sárgalaphoz. Az Options menü többi pontjával a csapatunk tagjaival lehet foglalkozni, tehát játékosokat nevezhetünk át, új játékost készíthetünk stb. A főmenü utolsó pontjával, a Data Loaddal az állásainkat tölthetjük vissza, ha ugyanis van memóriakártyánk, bárhol a bajnokságban állást menthetünk. A menükben (ahol lehet) a felső gombokkal lehet lapozni.

A játék irányítása döbbenetesen el van találva. Alapbeállításnál (tehát az 1-es típusnál) a következő a gombkiosztás: az A-val passzolhatunk, a B-vel lőhetünk, a felső kameragombbal előre lőhetjük a labdát, a jobb oldalival lepasszolhatjuk, majd azonnal visszakaphatjuk, az alsó kameragombbal futhatunk, végül a balra mutató gombbal emelhetjük a lasztit. Ezeken kívül persze még rengeteg mozdulatot lehet előcsalni, hiszen a program legjellemzőbb vonása, hogy szinte bármit meg lehet benne tenni, ami a valóságban csak lehetséges. Ez a "bármi" ráadásul nemcsak a szép mozdulatokra vonatkozik, hanem az extra hülyeségekre is: például nyugodtan felrúghatjuk a labdát tartó kapust, bár ezt legtöbbször piros lappal jutalmazza a bíró. Kedvenc szórakozásom az volt, hogy a kapussal vezettem végig a labdát, és vele lőttem gólokat. Ezt az eddigi focijátékokban nemigen lehetett megcsinálni. A futás gomját külön leütve például egy testcsellel elküldhetjük a kapust, ha már csak ő van velünk szemben. A bírók pedig már szinte túlságosan is intelligensek. Az említett Carlos például kivétel nélkül lest ítélt, ha bennragadt egy játékosom – még akkor is, ha kapura lőttem. A játékidő leleteltével nem fújják le másodpercre pontosan a mérkőzést – amilyen a bíró kedve, úgy lesz hosszabbítás.

Nem szóltam még a játék taktikai részéről, vagyis a csapatfelállásról és a játékosok cseréjéről, de hát talán mondani sem kell, hogy ezek is benne vannak a programban. A Pause menüben a játék közben bármikor jelezhetjük, ha cserélni akarunk (Change), de ezt persze majd csak akkor tudjuk elvégezni (Member/Substitute), ha a labda nincs játékban. A csere menüjében kis kerek arcok mutatják mennyire megviseltek az embereink, illetve ott jelenik meg az is, ha megsérültek.

Az ISS64 egyszerűen megunhatatlan: nincs két egyforma gól, és a meccsek a bénáskodásoktól sem mentesek. Rossz szót nem is lehet szólni a játékról, legfeljebb csak annyit, hogy a focisták nevei nem valóságosak, valamint a kommentátor egy kicsit sűrűn ismétli önmagát és néha úgy tűnik, mintha a saját szavába vágna. Elhihetitek: ennyi az összes "negatívum"!

V.Z.


Bár a hátvéd elkésett, a kapus jó ütemben jött ki



A visszajátszásnál lelassíthatjuk a szebb részleteket



A brazil Cicero nem a szónoklatairól, hanem a szabadrúgásairól nevezetes



Fura helyzet: a kapust buktatják

| international superstar soccer 64 | Kiadja: Konami |
| --- | --- |
| LÁTVÁNYOSSÁG | |
| JÁTSZHATÓSÁG | |
| SZAVATOSSÁG | |
| ZENEBONA | |
| NINTENDO 64 | |

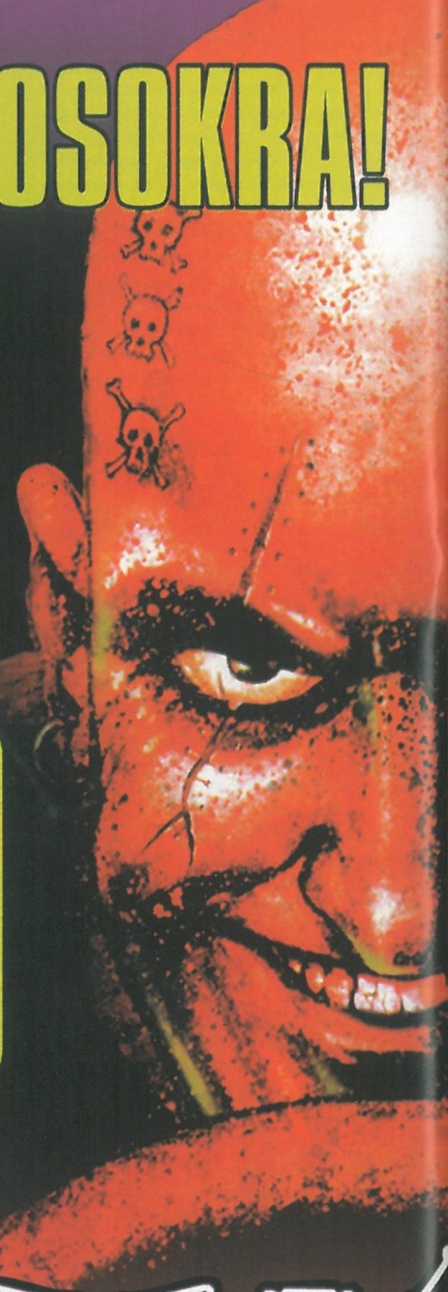
✓ Minden benne van, amitől a foci csak népszerű lehet
✗ A valódi játékosnevek hiányán kívül nincs negatívum

**93%**

# HALÁL A GYALOGOSOKRA!

Összetörni egy autós társunk járművét és azután továbbhajtani vagy elgázolni egy gyalogost és cserbenhagyni – ezek a legaljasabb büntettek közé tartoznak a közúti forgalomban. Hogyan minősítsük akkor azt a számítógépes játékot, amelyben pont ez a két dolog a fő célkitűzés? Azt hiszem az idevágó szó: beteges. Beteges, de hát olyan jóóó! (A magyar közlekedésmorált ismerve egyébként sem olyan extrém ez az ötlet.)


Így kell bánni a stoppos kislányokkal...



## CSAK A RÉSZVÉTEL ÉS NEM A GYŐZELEM A FONTOS?

A Carmageddon egy amolyan ‘mindent bele, hejhó!’ autóverseny. Mindent megtehetünk, ami csak az eszünkbe jut, szabályok alig vannak, s azok is nagyon lazák. Nincs szigorúan rögzített útvonal – ha kedvünk tartja, mehetünk a forgalommal szemben, és még az sem fontos, hogy elsőként érjünk célba. Hogy akkor mi a lényeg ? Egyszerű: a túlélés. Erre két mód van: vagy teljesítjük a megadott számú kört, vagy a megelőzéses módszerrel likvidáljuk az összes többi versenyzőt, s így – kizárásos alapon – lesz a miénk a győzelem. Az útvonal tehát nem teljesen fix: noha a térképet lekérve (Tab) láthatjuk a pálya nyomvonalát, de ahol lehetséges, ebből nyugodtan levághatunk, mert teljesen mindegy, hogy honnan és miképp közelítjük meg az ellenőrzési pontokat, csak az a lényeg, hogy a meghatározott sorrendben haladjunk át rajtuk. Ha az agresszív játékstílust válasszuk, még ez sem különösebben fontos. A játékban csak két lényeges tényező van: a pénz és az idő.

A játék közben ugyanis sajnos a saját autónk is óhatatlanul sérülni fog. Ha már túl sok a kár, akkor kigyulladhat valami, vagy elromolhat a kormánymű, stb. Igaz, a verseny után az autónkon minden javítási munkálatot ingyen elvégeznek – szerencsére ezt nem kell megvárnunk, csak meg kell nyomnunk a javítás billentyűjét (Backspace). A gond az, hogy a verseny közbeni javítás már kemény összegekbe kerül. A különböző meghibásodásokon kívül a másik gyakran előforduló kellemetlenség, amikor az autónk az oldalára vagy a tetejére áll, esetleg beszorul valami hasadékba. Nem kell pánikba esni, csak meg kell nyomni a kiemelés billentyűjét (Insert) – igaz ezt is meg kell fizetni. Szintén pénzbe kerül, ha modernebb tartozékokat akarunk vásárolni a járgányunkhoz. Ezt a futamok közt megjelenő menüben, a Parts Shop nevezetű pontnál tehetjük meg, ahol a következő kategóriák közül választhatunk: Armour (páncélzat), Power (erősebb motor) és Offensive (nagyobb sérüléseket okozó ütköző).

Az idő szerepe szerencsére nem túl nagy (legalábbis az Easy fokozaton), gyakorlatilag csak akkor fog elfogyni, ha bénák vagyunk, azaz sokáig nem csinálunk semmilyen értelmes dolgot. Ilyen “értelmes” dolognak minősül, ha szétkenjük az aszfalton a gyalogosok belsőségeit, vagy nekihajtva az ellenfeleknek komoly károkat okozunk az autóikban. A gép az efféle dolgokat “művészi hatásként” értékeli, és értékes másodpercekkel valamint pénzzel jutalmazza. Minél több szemlélődőt trancsírozunk szét egyszerre (combozunk), és minél kecsesebb mozdulatokkal – például kifarolva a kocsival, az autó oldalával – hajtjuk ezt végre, annál több pénzt kapunk.


Az abroncsok szép piros csíkokat festenek a betonra – kitűnő színválasztás

Ha a művészi beavatkozásaink hatására valamelyik ellenfelünk adja be a kulcsot, a neve a Wasted rovatba kerül, azaz leírják. A tropára ment autók ott füstölnek továbbra is a terepen, de néha az is megesik, hogy valamelyik eltűnik. Ezt úgymond ellopjuk, amit a gép külön ki is ír. Ha már több autó van a birtokunkban, akkor azokat a versenyek közti menüből, a Change Car opcióval vehetjük használatba. A lopott kocsik persze nem feltétlenül jobbak mint a saját autónk, például a sugárhajtású járgány iszonyúan gyors, de szinte kormányozhatatlan.

## KEZDŐDJÉK A MÓKA!

Amikor új játékot kezdünk, először is azt kell megválasztanunk, hogy nőt vagy férfit akarunk a volán mögé ültetni. Sok jelentősége ennek nincs, hiszen a két szereplő autója teljesen azonos, annyi az eltérés, hogy melyikük arca fog a képernyő bal felső sarkában rázkódni és káromkodni. A karakter kiválasztása után nehézségi szintet kell választanunk, ezek az időlimitben és az ellenfelek tudásában különböznek. Összesen 36 pályán állhatunk rajthoz, bár az igazat megvallva a helyszínek sokszor ismétlődnek, s csak a nyomvonal van rajtuk másképp kijelölve.

Közérthetőbben fogalmazva: adva van például egy városrész, s abban az elterelő táblák segítségével többféle útvonal van kialakítva. A 36 pályából egyszerre általában 3-5 pálya választható, ez azért van, mert mindig csak azokon indulhatunk, amelyek a képességeinknek megfelelnek. A ranglista 99. helyéről startolunk, egy-egy versennyel pedig – a teljesítményünktől függően – nagyjából öt helyezést ugorhatunk előre. A játék végső célja, természetesen az, hogy elérjük az első helyezést.


Dupla erővel támad a “baloldal”. A kormány azért még a helyén van

A pályákról nem mondható el, hogy egy kaptafára készültek: a városi pályákon kívül vannak például tengerparti vagy havas helyszínek is, némelyik pedig végig egy alagútban vagy egy gyártelepen vezet keresztül. Az eltérő tereptárgyak miatt persze eltérő stratégiákra, sőt, eltérő autókra lesz szükségünk. Ott vannak például a bányákon átvezető pályák, amelyeken az alacsonyabb fekvésű autókkal fel fogunk akadni a sínekre. Az egyik leggyakoribb és legfontosabb tereptárgy a víz, ugyanis az autóink képesek a víz alatt is haladni. A víz alá leginkább Ed 101 (az android) autóját tudom ajánlani, mivel a legtöbb autó nagyon “felül” a vízre, és csak nagyon lassan, illetve bizonytalanul lehet velük haladni.

Bár a terep nem túl realisztikus, az nagyon tetszett, hogy minden olyan valósághűen törik össze. A lámpaoszlopok csak elferdülnek, viszont a telefonokat és a közlekedési lámpákat tövestől lehet kicsavarni. Ráadásul az is számít, hogy minek, milyen autóval és mekkora sebességgel mentünk neki: ugratva például még a kandeláberek is kidönthetőek. Minden elsodort tárgy ott marad az úton – a


A Bigfoottal nem jelentenek problémát az akadályok


És még mondja azt valaki, hogy a rugby nem egy erőszakos sportág...

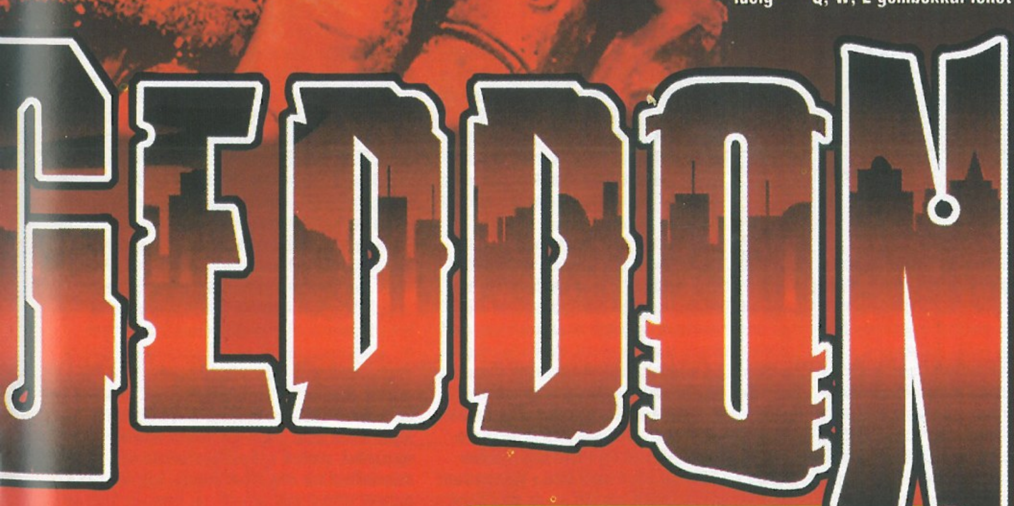
lenes előnyöket (és néha hátrányokat) biztosító felvehető extrák, amelyeket ezúttal hordók, gázpalackok és szemeteskukák jelképeznek. Bár legtöbbször rendszerint csak némi időbonus rejtőzik bennük, néha azért más is előkerül. Van például fél percig tartó sérthetetlenség, aztán akad gyalogosok megvakítása (nem fognak futkározni előlünk, könnyű lesz a vadászat), mindezek tetjébe pedig ott van az idegesítő Pinball (flipper) mód, aminél pattogni fognak az autók.

## KIVEL ÉS MIVEL KELL SZÁMOLNUNK?

A rivális autókat roppant intelligensen mozgatja a gép: a pilóták gyakran mérlegelnek, hogy továbbhaladjanak-e, vagy leálljanak csatázgatni. Szerencsére azonban nem szuperintelligensek, gyakran hibáznak ők is: a hirtelen kanyarokban sokszor ugyanúgy a palánknak vágódnak, mint mi, és ugyanúgy el tudják véteni az ugratókat. Viszont az is meglátszik, hogy ők is "fejlődnek": eleinte még mindenki szabályosan halad az úton, az utolsó pályákon pedig már szinte nincs is veszélyben a rajtzászlót lengető alak (akinek kipréselése extra pénzösszeget jelent), hiszen abszolút senkit nem érdekel, hogy végigmegy-e a pályán, vagy sem – rögtön kezdetét veszi a csihi-puhi. A legkellemetlenebb alakok természetesen a rendőrök: ha a közelükbe megyünk, rögtön utánunk erednek, roppant erőszakosak, és ráadásul még az autójuk is sérthetetlen.

Ahogy a hasonló típusú játékokban már megszokhattuk, a Carmageddonból sem hiányoznak az ideiglenes... továbbiakban akadályozzák a forgalmat, rájuk hajtva pedig megdobják az autót. A kocsik mozgatása amúgy is döbbenetesen el van találva. Azon kívül, hogy szinte minden strapát kibírnak és még a kilométeres ugratók után is egyben maradnak, teljesen valósághűen viselkednek, s mindegyik típusnak mások a menettulajdonságai. A kis crossautó például remekül gyorsul, viszont egyszerűen lepattan az ellenfelekről. A nagy amerikai "cirkálónak" klassz a rugózása, az élesebb kanyaroknál szinte súrolja az alváz a földet.

Az is nagyon tetszett, hogy nem csak a kijelzőn lehet látni az autóink állapotát. Gyakorlatilag a felismerhetetlenségig el tudnak deformálódni a járgányok.




Segítség! Felakadtam!

## AZ IRÁNYÍTÁS

Az autót kormányozni – elég szokatlan módon – csak a numerikus billentyűzettel tudjuk, a kurzorbillentyűk ugyanis a külső nézet forgatására valók. A nézeteket váltani a C-vel tudjuk, a kocsiban belül pedig a Q, W, E gombokkal lehet körülnézni. Fontos még a Z billentyű, amelyet használva jobban alászedhetjük a kormányt, valamint a Space, ami a kéziféknek felel meg. Használatakor azonnal blokkolnak a kerekek, szóval gyors megfordulásra ez a legkézenfekvőbb módszer. További billentyűk még a P, amivel a főhősünk monitorát kapcsolhatjuk ki/be; az M, amivel a tükröt kapcsolhatjuk ki/be; az S, amivel a hanghatásokat kapcsolgathatjuk; és a "-" billentyű, amivel a galamblelkűek a gyalogosokat kapcsolhatják le. Az állásmentést és töltést közvetlenül elvégezhetjük az F2 és F3 gombokkal, az Esc-pel pedig a Pause-menübe jutunk. Ha legalább 16 MB RAM-mal rendelkezünk, az Entert lenyomva arra is van mód, hogy visszajátsszuk az eseményeket, de pont 16 megánál sajnos nagyon rövid időt rögzít a gép.


Mit akar ez itt a bulldózerrel szemben?

## ÉRTÉKELÉS

Bár grafikailag egy P133-as gépen csak VGA-ban elég gyors a játék, ráadásul 16MB RAM-mal csak lebutított grafikával hajlandó SVGA-ban elindulni (min. 24MB RAM szükséges a normál futtatáshoz), az összkép végül is hibátlannak mondható. Füstölnek a megcsúszó gumik, csattannak az ütköző autók, szikrát hány a kocsi oldala amint a falhoz súrlódik, üvöltenek az áldozataink és mindeközben stílszerű metál szól a CD-ről (legalábbis max. install esetén). Hálózaton akár hatan is lehet egymás ellen nyomulni, s ráadásul csak a "házigazdánál" kell meglennie a CD-nek. Egyedül a cuppogások közepette szétszóródó húscafatok zavarhatnak egyeseket, de mint említettem, ezt ki lehet kapcsolni. (A másik megoldás az, ha -german paraméterrel indítjuk a programot, aminek hatására járókelők helyett robotok fognak a pályákon lézengeni.) Ezzel kapcsolatban azonban nekem is az a véleményem, ami a játék kézikönyvében a Hibakeresés címszó alatt olvasható. Idézem: *"Hibajelenség: Az emberek széttrancsírozásától rémálmok gyötörnek. Megoldás: Akkor inkább dominózzál helyette."*

V.Z.

**carmageddon** — Kiadja: SCI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P75, 8MB RAM, 4xCD, VGA, SB

✓ Járókelőket gázolni már önmagában is remek tréfa
✗ A terep egy kicsit igényesebb is lehetne

**87%**

# CIVILIZATION II
## CONFLICTS IN CIVILIZATION
# SCENARIOS

Khm. Meg vagyok illetődve. Ismertetőt kell írnom annak a játéknak a “hivatalos” kiegészítőjéről, amit több játékmagazin minden idők legjobb játékának választott. A jó öreg Sid Meier ugyan otthagyta a Microprose-t, de azért maradt még néhány designer a cégnél, és most a játék felújított kiadásával a nyakunkba zúdítottak egy rakás kiegészítőt a Játékok Játékához. Már az eredetinél is sejteni lehetett, hogy lesz némi bővítmény, hiszen a normál parti mellett játszhattunk II. világháborús és rómaibirodalmas scenariot is. Nemrég volt szerencsénk hírt adni a nem hivatalos kiegészítőkről (Dawn of Humanity), most pedig az újonnan piacra dobott megamix-verzióban itt vannak a hivatalosak is.

Az install egy sceanario aldirectoryba pakolja fel a küldetéseket, amelyeket jobb ott is hagyni. Az összes új küldetés ezen belül található, továbbá az (auto)save is az aktuális scenario könyvtárába fog menteni. Az új pályákon az emberiség történelmének 12 fontosabb fejezetét nyomhatjuk le – közte néhány hipotetikus küldetéssel is. Minden részben új felállással, tehát egy teljesen új kihívással találkozhatsz. A hagyományos Civ II-egységeken, épületeken és csodákon kívül van még néhány – az aktuális scenariora jellemző újdonság is, továbbá eltérő az értékelés is: a program annak alapján számolja ki a végeredményt (részleges/teljes győzelem vagy vereség), hogy hány ‘Objective’-ként megjelölt város van a birtokunkban. Egyes küldetésekben a túl hosszú kutatási idő miatt nem lehet új tudományt kifejleszteni, így nem is érdemes kutatásra költeni. Általános jellemző, hogy a kormányzati forma nem változtatható (kivéve, ha demokráciában fellázad a nép). Na, nézzük milyen küldetések vannak:

**Alexander the Great**: Nagy Sándor kora. Értelemszerűen a makedónok vagy a perzsák szerepe az igazi kihívás. A játék 335-ben kezdődik, és 322-ig tart (150 kör), feladat minél több fontos város elfoglalása. Speciális egység két darab van: az uralkodókat is jelző királyi gárda (a makedónoknál Companions, a perzsáknál Immortals), amelyekből csak egy-egy van. Elvesztésükkel a vezér is meghal, tehát a végeredmény maximum Marginal Victory lehet.

**Jihad – The Rise of Islam**: Az iszlám első hódításának ideje. A főszereplők az arabok és a bizánciak. A játék 756-ig tart, egy kör egy év. Új fontos tudományok: Stirrups (Horseback Riding+Iron Working); Military Science (University+Engineering); Chivalry (most Military Science+Stirrups); Greek Fire (Military Science+Chemistry). Új egységek a Cataphract (páncélos lovasság a Mil. Science után) és a Dromon (gyújtó hajó a Greek Fire után).

**The Crusades**: A keresztes hadjáratok kora, 1096-1220 között. Főszereplők az európai nagyhatalmak (franciák, angolok, németek) és a szeldzsuk törökök (utóbbiak nem köthetnek békét). Elég sok újnak tűnő egység van (parasztok, könnyű és nehézgyalogság, különféle lovasok – sőt, még egy ostromgép is), de adataik alapján azért az eredeti játék középkori figurái köszönnek vissza. Spéci lovagok a templomos és ispotályos lovagok, amelyek a The Holy Lance és a The True Cross kifejlesztése után építhetők. A távolságok miatt az angolokkal elég mókás a játék...

**The Mongol Horde**: A mongol hódítás kora 1209-1328 között. A főszereplők a mongolok, a kínaiak, a törökök és a japánok, de természetesen európai hatalmak is választhatók. Az előzőhöz képest abban hasonlít, hogy a rendes Civ II-egységeket átszabták erre a történelmi korra: a mongoloknál Elite Cavaly=Elephant, a japánoknál Samurai=Archers és Assassin=Ninja – és így tovább. Nincs spéci új tudomány, legfeljebb annyi, hogy a puskapor feltalálása után nem muskétásokat, hanem ágyút lehet gyártani.

**The Age of Discovery**: A felfedezések kora, 1491-1741 között. A főszereplők a korabeli gyarmatosító európai nagyhatalmak, de elég poén, hogy vezethetjük az amerikai kontinens két részének egyesített bennszülötteit is (hatalmas terület és sok város – alacsony technológiai szint). A fejlesztés két és félszer lassabb, mint a rendes játékban, továbbá nem kutathatók az újkori tudományokhoz vezető technológiák (Conscription, Plastics, Electricity, Steam Engine). A játékmenet a szokásos, kivéve azt az apróságot, hogy a Gemsnek megfelelő, roppant profitot hozó kereskedelmi cikkek Spice 1 néven szerepelnek.



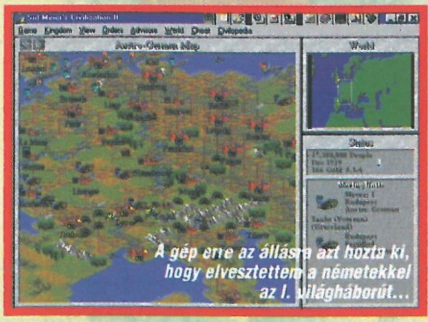
A napóleoni háborúkban kézenfekvő módszer a városok kiéheztetése

**The War for Independence**: Amerikai függetlenségi háború, 1776-83 (minden kör egy hónap). A főszereplők a britek és az amerikaiak, de játszhatunk a franciákkal is (ha jenkik vagyunk, akkor a franciák potenciális szövetségeseink, mert nem kommunikálnak a britekkel), vagy akár a jelentéktelen indián szövetséggel. Egy rakás új, direkt erre a küldetésre alkotott csapat van, akiket kissé hosszadalmas lenne felsorolni, de mindenképpen megemlítendő két egyedi karakter: Washington, az amerikai, és Cornwallis, a brit fővezér – ha valamelyik meghal, az a fél már csak maximum Marginal Victoryra végezhet. A tudományra és a csodák építésére költeni nem érdemes.

**The Age of Napoleon**: A napóleoni háborúk kora, 1798-1818 (a szerzők csak három évet Napóleon száműzetését illetően). Vagy háromszor nekiálltam végigjátszani, de sehogy sem sikeredett győzni egész Európa ellen. Spéci, egyedi karakterek a franciáknál Napóleon, az angoloknál Nelson, majd később Wellington (halál – max. Marginal Victory). Szereplők: franciák, britek, osztrákok, poroszok, oroszok, törökök és a semleges államok (spanyol-német-olasz vegyesvágott). Mivel franciaként ránk ront egész Európa, célszerű azonnal stratégiai szövetséget kötni a semlegesekkel (még mielőtt a britek ránk uszítják őket), úgy még lehet keresni valamit. A kézikönyv speciális egységként a franciáknál holmi Imperial Guardról regél, amit a játék későbbi részében lehet építeni. Gondolom, ez 1804 után következhet és valami Dragoon-szerű brigád lehet – de én nem találkoztam velük. (Persze ez azért is lehet, mert a híres konyakról elnevezett karakteremet rendszerint már Alexandriában, a játék elején kupán vágta egy brit sorhajó).

**The American Civil War**: Az amerikai polgárháború, 1861-65. Az eredeti játékhoz képest itt találjuk a legtöbb változtatást: szinte minden egységet átírtak. A főszereplők természetesen az északi és a déli államok, mellékszereplők az európaiak, az indiánok (potenciális déli szövetségesek) és a független Kentucky állam. Spéci karakterek: az északiaknál Grierson, Sherman, Grant, Custer (hogy került ide?), a délieknél Stonewall Jackson, Lee, JEB Stuart és Forrest. Ágyúkból van tábori és ostromágyú, hajókból pedig a szokásos Ironclad és a fregattnak megfelelő Warship mellett akad Blockade Runner (az északiak tengeri blokádjához), folyami ágyúnaszád (Gunboat), és a Submarine Tech kifejlesztése után lehet gyártani egy egyszerűbb tengeralattjárót is. Vadonatúj létesítmény a River Fort, amit építeni ugyan nem lehet, de kezdetben a délieknek van négy, és jól tudnak védekezni benne, különösen az Entrenchment kifejlesztése után gyártható Ent. Infantry. Új technológia még az ismétlőfegyverek (Repeating Weaponry), amivel Adv. Infantry gyártható. Lecserélték még pár csodát is: a déliek építhetik a Cotton Kinget (Hanging Gardens) és a Secessiont (Oracle), az északiak pedig az Emancipation Proclamationt (Bach's Cathedral). Jellemző, hogy a déliekkel már az első körben győzelemre állunk – ezek után már csak ronthatunk az eredményen...

**The Great War**: Az I. Világháború 1914-1920 (?) között. Főszereplők: a német-osztrák központi hatalmak, a franciák (ezek nem is köthetnek békét egymással), a britek és az oroszok – mellékszereplőnek pedig ott vannak az olaszok, a törökök és az amerikaiak, akit minden hadviselő igyekszik a maga oldalán belerángatni a háborúba. A németeket vezetve célszerű az olaszokkal és a törökökkel mielőbb szövetségre lépni, az oroszoktól pedig a játék elején területeket szerezve idővel békével kiütni a partiból, mert a játék közepétől az összecsencselt tudományaikból csak úgy ontják majd a modern fegyvereket. Nem árt idővel békét kötni a gusztustalanul nagy flottával rendelkező britekkel is – és akkor a franciákat már lenyeljük reggelire. Új tudomány az Aeronautics (Flight+Machine Tools), amivel Zeppelin bombázókat építhetünk (a háború közben kifejlesztett technológiával később gyártható rövidebb hatótávolságú Adv. Bomber és Adv. Fighter is); a Chemical Warfare (Chemistry+Mass Production), amivel egyszeri gáztámadásra alkalmas Poison Gas gyártható; és végül a Special Training (Chemical+Mobile Warfare), amiből a tengerészgyalogosokra ütő Storm Troops.



A gép erre az állásra azt hozta ki, hogy elvesztettem a németekkel az I. világháborút...

**World War 1979**: Elméleti küldetés, a 79-es iráni túszválság következményeként kitörő nukleáris háborúról. 3+1 főszereplő: az egymásnak torkának eső szovjet blokk, Kína és USA + az érdeklődve figyelő NATO – mellékszereplőnek meg ott vannak a semlegesek és a közép-keleti szövetség, élén Khomeinivel. A kommunisták támadnak, a demokráciák védekeznek. Semmi különös változás nincs az eredeti játékhoz képest (legfeljebb annyi, hogy az ejtőernyősök hatótávolsága kisebbre lett véve)...



A TIGUR egységek most már megeszik az ufókat

**After Apocalypse**: Feltételezett scenario az apokalipszist túlélő fajok harcáról. A hét faj közül a három ember-szerűt ajánlja játékra a program: Kamikazes, Serene Lights és New Beetles. Én elsőre az elsőt választottam – akkor hagytam ott őket, amikor a magam kis szintjén nekiláttam piramisokat építeni, az Eradicatorok meg ledobtak rám három atombombát. A tudományok ugyanazok, mint az eredeti játékban, csak sokkal gyorsabban fejleszthetők. Az idegenek egységeit nem sorolgatom, mert egyelőre még az sem gömbölyű, hogy melyik úszik és melyik repül. Az már csak hab a tortán, hogy melegre van állítva a hőmérséklet, és a tenger olyan tízkörönként mocsarat csinál a szántóföldjeinkből...

**Alien Invasion**: Szintén egy sci-fi küldetés, amelyben négy szövetséges földi népcsoport küzd a túlélésért a Földre támadó Hodad hordák ellen. Lehetünk az idegenekkel is, de kezdésnél nekik sokkal fejlettebbek a fegyvereik, velük nem nehéz győzni. Ráadásul a hagyományos fegyverekkel fabatkát sem érünk: a városaikat energiapajzs védi, a bombázóikat négy veterán vadásszal nem tudtam lelőni – sikerélményre legfeljebb akkor számíthattam, ha harckocsikkal támadtam a Settlereire. Atomcsapás se zavartatja őket, legfeljebb annyiban, hogy amikor kilőttem rájuk egyet, az összes SDI Defense-zel nem rendelkező városomra visszalőttek hármat... Az első lépés tehát a túlélés. Először is védekeznünk kell a bombázóik ellen: minden városunkban “ássunk be” legalább egy veterán vadászt (védelemben általában sikerrel visszaver 2-3 támadást is) és telepítsünk SAM rakétasilókat. Ezután kezdjünk el ész nélkül fejleszteni (tarháljunk a többiektől is) addig, amíg a FRAAG technológiát el nem érjük. Ezután gyárthatunk veterán TIGUR egységeket, amelyek a 16-os támadásukkal és 12-es védekezésükkel már elég erősek lesznek, hogy feltörjék a Hodadok városait védő erőteret – és innen már tiszta sor a játék...

A CD Bestonet könyvtárában még megtalálható egy nyolc darabból álló gyűjtemény az interneten fellelhető nem-hivatalos Civ II-scenariok százaiból, de ezeket most hely hiányában nem boncolgatnám.

Már említettem, hogy kissé cikis a Minden Idők Legjobb Játékának a kiegészítőit tesztelni, de én ettől függetlenül kissé szkeptikus vagyok. A scenariok tényleg marha jól el vannak találva: szinte tökéletes, halál reális mindegyik beállítás, úgy az erőviszonyok tekintetében, mint az egyéb vonatkozásokban is. Ettől függetlenül ott van az apróság, ami minden Civ II jellemzője: a partit az első néhány körben lehet megnyerni a korrekt taktika alkalmazásával – ha az elején eltolod, akkor jó esetben is csak egy patthelyzetet tudsz összehozni. Értékelő szerintem nem is szükséges, mert nincs jelentős változás az alapjátékhoz képest.

*CoVboy*

# Vrroooooooom...



Két játékos esetén a gép egy kicsit hamar lenyisszantja a horizontot

# V-RALLY

## 97 CHAMPIONSHIP EDITION

Akik kényelmi szempontból inkább fotelból szeretnek rallyversenyezni, azoknak mindeddig igazából csak egy játék jöhetett számításba: a Sega Rally Saturnra. Néhány hónapja azonban felröppent a hír, hogy jön egy V-Rally nevezetű rallyprogram Playstationre, és az szuper grafikájával, utánozhatatlan játszhatóságával le fogja mosni a konkurrenciát. Na, meg is jött. Lássuk mennyire vált be ez a jóslat.

A játék dobozát elnézegetve gyönyörű képeket láthatunk: gyönyörű autók bukdácsolnak rajtuk, a füstölő gumik féknyomokat húznak az aszfaltra, s már akár előre el is képzelhetjük a csodálatos mozgásokat, a nagy farolásokat, a verseny izgalmát. A képzelet azonban – mint tudjuk – mindig rózsaszínben hajlamos látni a dolgokat, és csak ritkán adatik meg, hogy a fantazmagóriákat felülmúlja a valóság. A V-Rally sajnos nem az ilyen esetek közé tartozik. Már az első kanyarban nyilvánvalóvá válik: a Sega Rally még mindig biztosan ül a trónján. A kocsik reagálása a kormánymozdulatokra olyan, mint valami dodzsemé: azonnal elindulnak a lenyomott irányba. Legyen az akár földes út, még csak meg sem csúszik a gumi. A kanyarokban meg – mintha beragadna a lengéscsillapító – nem dől be a kasztni.

Az a helyzet, hogy a kisebb kaliberű kocsikkal a játék túl könnyű, hiszen még fékezni sem kell, elég ha néha visszaengedjük a gázt, az erősebb járgányokkal viszont már játszhatatlan az egész, mivel nem érzékelni a sebességet. 200-nál alig gyorsabban suhannak el a fák mint 100-nál, ez pedig elég zavaró, ugyanis a borulás faktor túlságosan is a valósághoz, azaz a sebességhez igazodik. Ráadásul ha túl gyorsan megyünk be egy kanyarba, nem kifarol az autó vagy valami hasonló – az autók egyszerűen megtagadják a parancsainkat és nem lehet még jobban alászedni a kormányt. Némileg talán segít, ha a Car Settingsnél felülkormányozottabbra (Oversteer) állítjuk az autót, de az ütközéseket követő "közjátékokon" sajnos ez sem változtat. Amikor lemegyünk a patdkára, érthetetlen módon úgy elkezdünk pattogni, mintha valami Mézga Aladár-féle felfújható autóban ülnénk. A borulások pedig már tényleg röhejesek. Piruetteket járnak a levegőben az autók, gyakran nem is értjük, mi történik a képernyőn. Mellesleg "nagyon profi" rallyautók azok, amelyek a legapróbb bukkanón is azonnal borulnak. És akkor még nem is szóltam az ugratókról, amelyekre egy kicsit gyorsabban ráhajtva biztosak lehetünk a fejreállásban. Nem tudom, lehet, hogy ekkora sebességnél valóban így viselkednek ezek a típusok, de érzésem szerint egy ilyen játékkal általában nem profi rallyversenyzők, hanem egyszerű halandók szoktak játszani.



A mezőny a rajt után nem sokkal szétszakadozik



A lámpák fénye az egészen távoli tárgyakat is megvilágítja

Pedig ha csak a külsőségeket nézzük, a V-Rally valóban lenyűgöző. A főbb adatok: nyolc egzotikus helyszínen (pl. Korzikán vagy Új-Zélandon) összesen több mint 40 pálya, 11 választható autó (mind valódi márka, mint pl. Citroen Saxo, Skoda Felicia vagy Mitsubishi Lancer és állítólag úgy is viselkednek mint a valóságos társaik), vezethetünk esőzésben vagy havazásban, sőt még éjjel is. Az eső és a hó effektusa külön figyelemre méltó, ugyanis nem csak úgy oda van "vetítve" a játéktérre, hanem valóban úgy csapódnak a szemek a kamera felé, ahogy éppen fordulunk. Az éjszakai menet már nem annyira nagy szám: egyrészt a fényszóró csóvája túlságosan darabosan terjed, másrészt az ellenfeleink lámpái nem vetnek fényt. Az InterState '76-ban már láthattunk ennél sokkal szebb kivitelezést.



A lökdösődésnek hamar borulás lesz a vége

Nem tudom ki hogy van vele, de én azt szeretem, ha olyan utakon autózhatok, ami a valóság tökéletes illúzióját kelti. Szerencsére a V-Rally pályáinak nagy része megfelel ennek a követelménynek. Főként az erdős szerpentinek, vagy a sivatagi pályák sikerültek nagyon jól. Csak némely betonút lett gyengébb, hiszen az említett illúzió lerombolásához elég annyi, ha hiányzik az útpatdka, szögletesek a kanyarok, az aszfalt pedig olyan sima mint egy jégpálya.

A játék Arcade üzemmódja a játéktermi gépek mintájára működik, vagyis a pályákon elhelyezett ellenőrzési pontok elérésére korlátozott időt kapunk. Ha nem haladunk át az egyiken időben, kezdhetjük elölről a pályát és creditet vesztünk. Ha az összes pénzünk elfogy, vége a játéknak. Három nehézségi szint van, de először csak a négy pályából álló Easy fokozat választható. Ha azon már végigmentünk, akkor lehet indulni a hat pályából álló közepes fokozaton, és így tovább a legnehezebb fokozatig.

A Championshippel bajnokságon indulhatunk: a nyolc helyszín mindegyikén 3 futamban kell résztvennünk és nincs időlimit. Az eredményeket a gép az elért helyezések szerint pontozza, majd összesíti.

Ha gyakorolni akarunk, azt a Time Trials-szel tehetjük meg. Ennél a pontnál a többi üzemmód összes pályája külön-külön választható (tehát a már elérhető Arcade pályák is), és vagy az idő ellen, vagy saját eredményünk szellemautója (Ghost Car) ellen versenyezhetünk. A Ghost Car két játékos esetén is aktiválható, ez annyit jelent majd, hogy a Duel (Párbaj) móddal ellentétben a két kocsi nem tud egymással ütközni.

A játékosok számát a főmenü negyedik pontjánál határozhatjuk meg, az alatta lévő ponttal pedig a kocsik illetve az azok irányítására vonatkozó beállításokon változtathatunk. Ezeket a gép el is tárolja.

A főmenü utolsó pontjánál a játék legfontosabb opcióit találjuk, többek között itt állíthatjuk be a nehézséget, vagy itt tölthetünk/menthetünk állást. A nehézségi szint nem a kocsink viselkedését befolyásolja, hanem az ellenfelek tudását növeli, illetve az időlimitet csökkenti.

Nos, a leírtakból a tanulságot azt hiszem már mindenki leszűrhette: a Ridge Racer-rajongóknak a V-Rally messze elkerülendő, aki viszont valami Sega Rallyhoz hasonló dologra vágyik, az mindenképp próbálja ki. Ha nem is éri el a Sega Rally színvonalát, PlayStationön azért még mindig ez az a játék, ami a legjobban megközelíti.

V.Z.

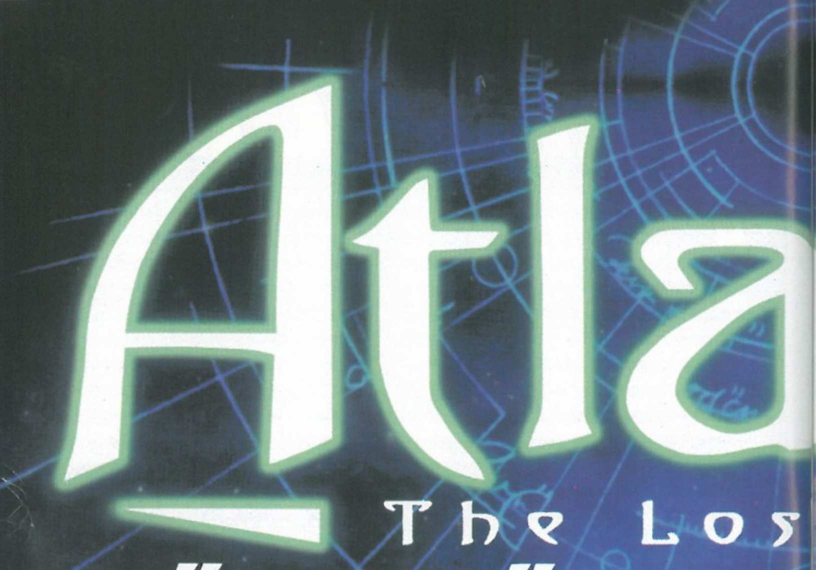
**v-rally** — Kiadja: Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

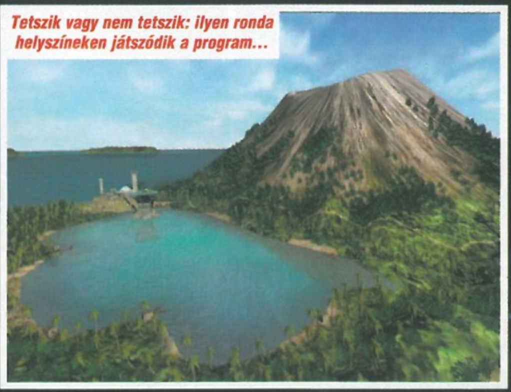
✓ Sokszínű • nem csak kör alakúak a pályák
✗ A kocsik iszonyúan könnyen borulnak

**73%**




# LETŰNT IDŐK NY

A Cryo azon kevés szoftverházak egyike, amelyeknek minden munkája magasan kiemelkedik a szürke szoftverrengetegből. Egy mesterműhöz nem elegendőek csupán precíz grafikák, fantasztikus hangok és zenék – a Cryo ezúttal is megtalálta azt a pluszt, amitől egy alkotás remekművé válik. Az Atlantist a hihetetlenül szép grafika, remekbeszabott zenék és hangok mellett valami megfoghatatlan varázslat jellemzi. De ennek ára is volt: a fejlesztés alatt 120 millió polygont készítettek, összesen 50 gigabájtnyi grafikát, közel 100 CD-t írtak tele az elkészült anyagokkal. Ha egyetlen géppel számolták volna ki az animációkat, 20 évbe telt volna – nem is beszélve a 15 évnyi képtömörítési időről. Végeredményként 60 000 kép, 70 percnyi animáció és 50 000 sor programkód született. Az sem mellékes, hogy a készítés alatt 15 237 csésze kávé fogyott el… ez úgy másfél mázsa lehet. Ennyit az adatokról.


*Tetszik vagy nem tetszik: ilyen ronda helyszíneken játszódik a program…*

A kényelmes fogyasztó szemszögéből mindenképpen megérte – kalandor pályafutásom talán legszebb kalandjátéka töltötte be néhány napomat és éjszakámat. Az egész Atlantist egy 3D-s programmal készítették el, de félelmetes minőségben. A játékot saját szemszögből látjuk: 360 fokban foroghatunk és 180 fokban dönthetjük/emelhetjük fejünket. Aki látta már a Zork Nemesist, annak ismerős lehet ez a fajta megjelenítés, de a környezet pompásabb. Aki nem, az képzeljen el egy doom-ot, melyben nem szürke falak, hanem festői tájak előtt foroghatunk. Az előre- hátra mozgás már nem doom-szerű (arra még várni kell néhány évet és pár száz megahertzet), hanem kiszámolt animációk – a festői szépség persze végig megmarad. A szereplők szintén ray-trace-eltek, mozgásuk némelykor tökéletesen emberi. A közeli 3D-s arcok kissé furák (élő emberekről mintázták), de nem csúnyák. A zene színvonala olyan, hogy önállóan is megállja a helyét (nem véletlen kerül dupla audio CD-n forgalomba). A hangok klasszak, bár a beszédhangokban olykor nincs elég átélés: szépek, tisztán érthetőek, de olyanok, mintha könyvből olvasnának fel. Az irányítás az egyetlen, ami nem nyerte el a tetszésemet: a képernyő közepe a "kurzor", és ha valamit fel akarunk venni, meg akarunk vizsgálni, a képernyő közepével kell rábökni…ajánlom egy filctollal bejelölni a monitor közepét a könnyebb kezelés érdekében. Továbbá az inventory lassan vánszorog elő a kép aljából, s amikor éppen egy akció közepén vagyunk és elő akarunk venni valamit, bizony igen gyorsnak kell lennünk. Apropó akció részek! Ezek kifejezetten dühítők. Többször kell menekülni, s ilyenkor azon múlik az életünk, hogy jó irányba próbálunk lépni az adott időben… ez nem igazán üdvös betét egy kalandjátékba, főleg ha egy átlagos gépen a töltési idő is jelentős. A negatívumok koronája az automatikus állásmentés a játék bizonyos pontjain. Így előfordulhat, hogy hosszas, idegtépő menekülés után elbukunk, s mivel nem menthetünk bármikor, elölről kell kezdeni a menekülési procedúrát… Na de elég a sirámokból! A káprázatos képek és ez a leírás mindenkit kárpótol a néhány apró kellemetlenségért.


*Atlantisz madártávlatból. Itt kezdődik a grafika…*

## MEGÉRKEZÉS ATLANTISZRA

Atlantisz királynőjének ifjú testőreként érkezünk egy légi járgánnyal a városba. Miután kicsodálkoztuk magunkat, menjünk a lépcsőhöz, mutassuk meg az őröknek jelvényünket, kérdezzük meg merre van a testőrök lakosztálya, majd menjünk fel a lépcsőn. Az innen induló széles lépcső előtt álló katonákkal játsszuk el az iménti jelenetet, majd fent, a bal oldali épület aljában keressük meg a lépcsőt, s menjünk fel a testőrök termébe. Bent Agatha elmondja, hogy a királynő házon kívül van a testőreivel. Egy Meljanz nevű "úriember" is van itt, aki ránk parancsol, hogy töltsünk neki bort. Tagadjuk meg a kérését, nem a felettesünk. Persze berág ránk, de Agatha dicséri bátorságunkat. Megtudjuk, hogy ő Creon jobbkeze. Creon Atlantisz társuralkodója, ő felel a katonaságért. Atlantiszban a királynőé a teljhatalom, ő a legfőbb uralkodó és kormányzó. Néhány pillanat múlva két fickó, Lascoy és a zöld ruhás rontanak a terembe egy szörnyű hírrel: a királynőt megtámadták a parton, testőreit legyilkolták, őt pedig elrabolták. Creon és emberei idegen, primitív törzsekre gyanakodnak… Furcsa, hogy kizárólag Creon emberei nyomozhatnak a tett helyszínén. Agatha szerint illene odamennünk körbenézni – fogadjunk szót neki. Menjünk le a lépcsőkön oda, ahova megérkeztünk Atlantiszra. Innen vegyük balra az irányt, egészen a erdőig, ahol a katonák elállnak egy helyet. Ne nagyon erősködjünk velük, mert pórul járhatunk. Legjobb elhagyni a területet, s balra indulni, az öreg halász kunyhójába. Beszélgessünk vele, mutassuk meg testőrjelvényünket, mire elárulja, hogy a támadás után átnézte a helyszínt, s egy fülbevalót talált ott. Visszatérve Atlantiszra gyorsan terjed a hírünk: Creon hivat, s finoman figyelmeztet, hogy ne nagyon nyomozgassunk saját szakállunkra. A fülbevalót kérésére természetesen ne adjuk át. Szerzeményünket vigyük el Agathához, aki azt tanácsolja, keressünk valakit, aki tudja a rávésett rajzolat jelentését. A palota egyik szegletében ráakadunk a zöldruhásra, aki elmondja, hogy egy új szekta, Sa'at a Napisten hívőinek jele, akik meg akarják dönteni Ammu, a Holdisten és a királynő hatalmát. Elmondja, hogy néhányan már szerveződnek a Sa'at imádók ellen, s ha mi is tagjai akarunk lenni a csoportnak, menjünk a fogadóba, ott találkoznak többen. Mivel nem valószínű, hogy kiengednek a palotából, a zöldruhás átad egy fémbárányt, mely egy titkos ajtót nyit, s elcsalja az őrt az egyik bejárattól. Menjünk be az őr mögött a terembe és slisszoljunk a másik ajtóhoz. Amikor halljuk, hogy a szomszéd teremből az őr eltávolodik, menjük át, s fussunk fel a lépcsőn. Először a bolygós szerkezetet a két tekerő segítségével állítsuk be úgy, hogy napfogyatkozás legyen: kb. 7:30 percnél kell állnia a bolygóknak. Ekkor kinyílik az oroszlánszobor szája, amibe a bárányt kell tenni. Menjünk be a kinyíló titkos ajtón, nyissuk ki a faajtót a fülbevalóval, és ugorjunk ki az utcára. Nem ajánlatos egyből a fogadóhoz menni, mivel a sikátorban egy bérgyilkos vár ránk. Menjünk fel a lépcsőn a fogadó melletti ház tornácára, álljunk a bérenc felé, vegyük magunkhoz a cserepes virágot, s vágjuk a fejéhez. Mielőtt betérnénk a fogadóba, vegyük el pórul járt jóakarónk kését. Bent fagyos a hangulat. Elegyedjünk szóba, s nemsokára megérkezik Meljanz is. Mindnyájan az életünkre törnek, így legjobb felrohanni a lépcsőn, s az emeleten a korláthoz kötött kötélhez futni. Vágjuk el a késsel a kötelet, majd lendüljünk vele egyenesen Meljanzra. Egy kés még utánunk repül, de megmenekülünk. Tűzés jobbra, a női hang irányába, s a kertben meg


*A boszorkány. Vajon hány poligon borítja ábrázatát?*

ntis

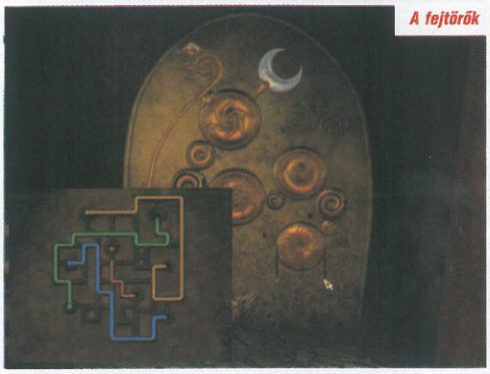
t Tales

# OMÁBAN!

is találjuk Agathát. Hallva a történteket, azt tanácsolja kémkedjünk Creon után, mert gyanús, hogy ő áll a dolgok hátterében. Miután Agatha elmegy, vegyük fel a létrát, tegyük a kőpadra, s másszunk a kerítés tetejére. Menjünk az ablak alá (ahonnan nemrég kiugrottunk), tegyük le a létrát, s másszunk át az ablakhoz. Bent menjünk át a titkos folyosóra, ahol hangokat hallunk a szomszéd szobából – őrök. A fal mellől felvett feszítővassal az egyik sötét üregből egy kőegeret kaparhatunk ki, amit vigyünk a macskafreskóhoz, s helyezzünk be a lyukba. Újabb titkos ajtó nyílik ki, mögötte egy fura szerzet él a macskájával. Minden titkos járatot ismer a palotában, s hajlandó segíteni, de előbb játszani kell vele egy társasjátékot. Nem nehéz, s a győzelem után egy csapóajtó nyílik meg alattunk, amely a delfinterembe vezet. Nyomjuk meg a falon a csillagot, vegyük ki a szobor kezéből a háromágú szigonyt, majd annak segítségével másszunk fel a plafonban lévő lyukba, mely titkos út Creon szobájához. Fény derül mindenre: Creon raboltatta el a királynőt, s Carbonek szigetére vitte. Célja a rejtett tudás kicsikarása a királynőből, melyet évszázadok óta titok övez. A kémkedés után nyomjuk meg ismét a csillagot (bezárja a lyukat), helyezzük vissza a szigonyt a szobor kezébe, majd távozzunk az ajtón. A katonát kijátszva menjünk fel a könyvtárba a távoli lépcsőn. Itt osonjunk el a fal mellett a katonákhoz, majd menjünk a katona mögött álló szekrény mögé, s döntsük rá. A nagy kalamajkában ugorjunk ki az ablakon a gyümölcsösbe, ahol Agatha és egy barátja vár. A barát őrködni megy a kapuhoz… s egy marcona őrrel tér vissza. Nincs mit tenni: támadjunk a késsel az őrre, Agatha és a fickó egymást intézik el. Agatha utoljára arra kér, hogy keressük fel a bátyját, Hektort, aki pilóta, s kérjük a segítségét. Búcsúzóul átadja övcsatját, fogadjuk el. Az ismert titkos útvonalon (kert, létra stb.) menjünk a palotába, s a térről nyíló másik ajtón menjünk a reptérre. Egy kis liftezés és némi gyaloglás után megérkezünk a kikötőbe, ahol dőljünk le aludni a legközelebbi légi gondolába. Hektor ébreszt nemsokára. Meséljük el a történteket, mutassuk meg a csatot, s élvezzük a idilli repülőutat.



Szörnyű pillanatok: a Rejtett Tudás megidézése



A fejtörők

## CARBONEK SZIGETE

Egy valóságosan élethű erdőben sétálgatunk. Először keressük meg a hidat, amely átível a folyó felett, s másszunk be a sziklaüregbe, ahonnan a víz ered. Ússzunk át a barlangon, s a barlangüregben egy kürtőfedélen lévő puzzle-t kell kirakni, amin a kígyónak az eredetivel egy helyzetben kell lennie. A kinyíló kürtőn másszunk le a földalatti konyhába a kéményen keresztül. Ammu papnőinek sziklatemplomába jutottunk, itt tartják fogva a királynőt. A papnővel váltsunk néhány szót, majd menjünk a nagy láda mögé, nyissuk ki, vegyük ki a papi gúnyát, s bújjunk bele. Vegyük magunkhoz az asztalról a kulacsot, s "kenyerezük" le vele az ajtóban álló őrt, aki kienged, hogy vigyünk a többieknek is italt. Amikor megszólít egy katona, annak adjunk inni, különben végünk. Keressük meg a cellát, ahová nem engednek be, s vizet se kérnek. Menjünk balra, s amikor befordulunk, látjuk, hogy kijön Sa'at papja, örömtől sugárzó arccal, mert sikerült kicsikarnia a királynőtől a rejtett tudás titkát. Kapjuk fel a földről a fadarabot, s a magányos őrt üssük le, vonszoljuk a cellába, vetkőztessük le, s kapjuk magunkra a ruháját. A királynő kissé elképed, de magyarázzuk meg neki a dolgot, s mutassuk meg a jelvényünket. Egyedüli esélyünk, ha ő magára ölti a papnőruhát. Adjuk át neki. Az öltözködés alatt forduljunk el (ezt nagyon komolyan veszi!), majd kérjük meg, hogy a maszkját is vegye le, hisz arról könnyűen felismerik. Menjünk vissza a konyhához, hazudjuk az őrnek, hogy konyhai munkára hoztuk, s mi felügyeljük. Uzsgyi fel a kéménybe, majd a lyuktól, amin az erdőbe jutunk menjünk jobbra (ha szemben állunk a lyukkal), egyenesen, a hídon átérve tovább egyenesen, s a T kereszteződésnél jobbra. Elvileg itt vár Hektor, akinek lefoglalták a járgányát. ők elbújnak a bozótosban, mi addig eltereljük az őrök figyelmét: szóljunk be a gondola mellett őrködőknek, majd 180 fokos fordulat, s irány a folyó. A folyón fussunk át, lépjünk egyet előre, majd forduljunk jobbra, s tűzés a sziklák felé. Rohanjunk be a látszólagos zsákutcába, ahol egy öreg boszorka varázsának köszönhetően megmenekülünk. Cserébe, hogy megmentette életünket, egy másik életet kér. De mielőtt többet mondana, két feladatot kell megoldanunk. Ha minden igaz, a helyes megoldások képét valahol itt láthatjátok az újságban. Ezt követően rébuszokban leír egy állatot (varázsvaddisznó), ami valamit ellopott tőle réges-régen. Átad egy táskát, melybe a földdel kevert vérét kell majd tennünk. Emlékeztek még arra a helyre, ahol menekülés közben a dombról lefutottatok a folyóhoz? Ott kell – mielőtt lefutunk – jobbra fordulni. A fa tövében egy íjat és néhány nyílvesszőt találunk. Tegyük el, majd menjük a gázlóhoz, ahol egy kőre vésett vaddisznó látható. Itt mártsuk fegyverünket néhányszor a vízbe, majd menjünk a sziklatemplom előtti négyes kereszteződéshez, forogjunk körbe, s ha meghalljuk a vaddisznót, vegyük célba és terítsük le. A tetem orrából vegyük ki a gyűrűt, s húzzuk ki a nyílvesszőt. A tetem eltűnik, s csak némi vér marad a földön. Ezt tegyük a táskába és menjünk vissza a rejtélyes boszorkához, aki nem sok érthetőt mond, aztán lefektet aludni. Álmunkban egy bagoly testében végignézzük, amint Sa'at papja megidézi a titkos tudást, egy hatalmas beszélő fémfejet, "aki" bármiben tökéletes tanácsot tud adni. Az öregasszony és egy papnő ébreszt, s a szipirtyó különös feladattal bíz meg: keressünk meg egy kincset, amelyet ő rejtett el az első fa közelében. A fa valahol Atlantiszon van. Útravalónak egy üvegcse földet ad, melyet a gömbre kell majd szórnunk. A papnővel beszélgessünk el, mutassuk meg jelvényünket, majd csenjük el Creon embereinek hajóját, s térjünk vissza Atlantiszba az öreg halászhoz, aki nem tud a királynőről – ide nem érkezett meg.



A kéményből frissiben, félig ropogósan

## ISMÉT ATLANTISZON

Az őrök nem engednek be a palotába, így kénytelenek leszünk a már ismert titkos folyosón bejutni. Piszkáljuk ki ismét a kőegeret a feszítővassal, helyezzük a freskóba, s a fickót kérdezzük ki az első fáról. Segít, de előbb ismét egy játékon kell nyerni: az a cél, hogy a patkány épségben jusson a lenti haranghoz. Ezután a szokásos csapóajtó – de előbb egy varázsgömb és némi útbaigazítás: a trónszék alatt kell kutakodnunk –, amely ezúttal egy sötét folyosóra vezet. Forduljunk meg, s helyezzük a mögöttünk lévő lyukba az imént kapott golyót. A megjelenő ábrát gyorsan jegyezzük fel, majd induljunk előre, be az ajtón, ami mögött egy őr és Meljanz vár. Kapjuk fel a balra lévő kancsót, dobjuk az őrnek, majd fussunk át Meljanz lába között. Uzsgyi a jobbra lévő ajtón a trónterembe. Kapjuk fel az ajtó mellől a dárdát és zárjuk le vele az ajtót. Menjünk a trón mögé, s a ábrán rakjuk ki az imént látottat. Menjünk le, s induljunk balra, majd fel a csigalépcsőn. A padlón lévő puzzle-t rakjuk ki, majd a megjelenő szobron keressük meg az újabb puzzle darabkát. Ezzel rakjuk ki a következő puzzle-t, és így tovább a negyedik szoborig, aminek a fejére kattintva



A könyvtár, ahol recseg a padló és dőlnek a polcok

a holdtoronyba jutunk, ahol először keressük meg a villát, majd menjünk fel az első fáig. Járjuk körbe, és ahol más színű a föld, kaparjuk ki a villával a kristálygömböt. Menjünk vissza a szobros szobába. Itt automatikusan rászórjuk a földet a gömbre, megjelenik a boszorkány képe, s elmondja, hogy ne a királynővel törődjünk, hanem Creont fékezzük meg, mert veszedelmet jelent a világra. Búcsúzóul mutat egy jegesmedvét: oda kell mennünk, ahol a medve él. Menjünk vissza a trón alá, majd a balra lévő folyosón egészen a fa motívumig, helyezzük a villát a motívum alá, rakjuk ki a képet, s kijutunk a szabad levegőre. Keressük fel az öreg halászt, aki nem tudja, hol élhetnek fehér medvék, de a lánya, aki papnő és pilóta, biztosan tudja. Az imént használt titkos folyosón bejutunk a palotába, s a trón alatti a harmadik járat a galériába vezet, innen a lépcsőn feljutunk az kooroszlános terembe (nehogy a könyvtárba vezető lépcsőt használjátok!). A bolygóforgatás és báránybetét után nyissuk ki a fülbevalóval az ajtót, s ugorjunk ki az ablakon. Nem messze áll egy hölgy, aki elmondja, hogy a papnők kvártélya rögtön a nagy lépcső mellett van. Menjünk oda, csapjuk be a főpapnőt, hogy Creon kérésére akarjuk elvinni Annát. A trükk sikerül, de Anna az ajtó előtt bokán rúg és megszökik. Irány a fogadó, ahol régi rosszakarónk vár egy új, csökkent agyú bérenc társaságában, akit ügyes érveléssel – megöltük a királynőt Creon parancsára – magunk

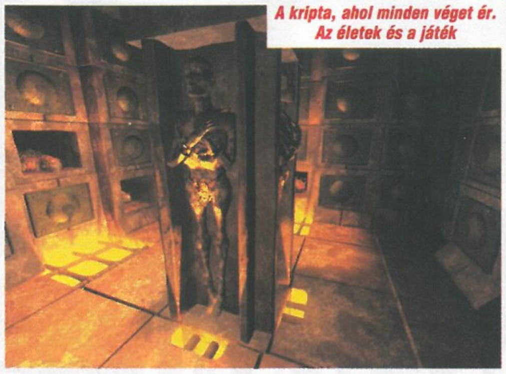

Egy igazi ray-trace jégkunyhó belseje

## IZLAND

Az itt lakók barátságosan fogadnak, megmutatják bőrre rajzolt "történelmüket", de amikor Anna rákérdez valamire, megharagszanak és börtönbe vetnek. Ébredés után vágjuk le a késsel a kötelet, kössük a botra, dobjuk fel a jégkunyhó tetején lévő lyukba, s másszunk ki. Először menjünk a középső kunyhóhoz, vegyük magunkhoz a puzzle darabokat, majd menjünk az egyik külső kunyhóba, ahol nincs senki, csak egy kőlap az alján nap, hold és csillag szimbólummal. Helyezzük rá megfelelően puzzle-darabokat és másszunk le. Induljunk jobbra, ahol éppen ceremónia közben zavarjuk meg az eszkimókat – Annát akarják feláldozni. Forduljunk meg, rohanjunk körbe, s amikor a másik bejáraton beérünk a terembe, zárjuk magukra az ajtót. Fussunk a szoborhoz, vegyük le a maszkját, aminek a segítségével becsapjuk az eszkimókat: azt hiszik, Istenük jött el.

## AZ ÁLLÓ ISTENSÉG SZIGETE, PARA NUA

Pilótánk sikeres leszállása után a hajó többé nem használható. Nehéz vele szót érteni, de a törzsfőnök remek módszerrel eldönti, ki az áruló: akinek a rákversenyen gyorsabb a rákja, az az igaz ember. A módszer teljesen tudományos, hisz a verseny valójában nem is a rákokon múlik, hanem azon, aki kiválasztja őket... hát sok szerencsét – nekem a piros sokszor hozott szerencsét. Vegyük fel a pálya mellől a kötelet. A pilóta csúnya vége után kérdezzük ki a törzsfőt, amiről csak lehet. A szobor mellett állva az Álló Istenségről is kérdezzünk. Kényes téma, mivel a szobor éppen fekszik, s nem tudják visszaállítani... ezért havonta feláldoznak egy embert a törzsből. Épen ekkor fut be Hektor légi járgányán. Rengeteget mesél, elmondja, hogy a királynő nem akart visszamenni Atlantiszra, egy távoli helyen telepedett le, ahol a lélek és a harmónia fontosabb az anyagi létnél. Kérjük ki a segítségét a ledőlt Álló Istenség felállításához, kössük a kötelet a szoborra és a hajójára, hogy próbálja felhúzni. A második nekifutásra se megy, nem elég a mentális energia. A törzsfő felajánlja egyik leánya segítségét, aki rengeteg energiával rendelkezik. Így sikerül felállítani a szobrot, s a főnök cserében elárulja, hogy hol van az igazi Álló Istenség szobra – bár Hektort ott kell hagyni túszul, arra az esetre, ha miattunk megharagudna az Álló Isten, s tragédia történne a törzsben. Hektor nem is bánja, hisz megtetszett neki a törzsfő egyik lánya. A másik lány elvisz bennünket a szigetre, ahol a szobor áll.


A kripta, ahol minden véget ér. Az életek és a játék


A Rejtett Tudás testközelből. Igazi remekmű

## VÉGJÁTÉK

Újdonsült légi járgányunkkal az öreg halásznál landolunk, aki nagyon szomorú, hogy lányát elvesztette. Pattanjunk hajóra, s repüljünk a vulkán fölé Creon bárkájához. Alljunk mellé, másszunk át, s csodák csodája: a megkötözött Annát találjuk a fedélzeten. Vágjuk el a köteleit, majd amikor Meljanz felénk rohan, ugorjunk jobbra – Meljanz nagyot repül. Pattanjunk a hajónkra, s meneküljünk a palotába – útközben lövés éri a hajót, épp hogy le tudunk szállni. De más is történik ez alatt: kitör Atlantisz vulkánja. Egy forró lávadarab telibe találja Creon hajóját, alig tud kikötni. A palotában először menjünk a könyvtárba, és vegyük ki a csontváz szeméből a delfinszemet. Irány a delfinterem, helyezzük a szemet a delfin szeme helyére. A szökőkút lesüllyed velünk a minotaurusz labirintusába. Oda ne menjünk, ahol a minotaurusz megjelenik, mert rossz vége lesz. A jó úton járva elérünk a kriptáig, ahol Creont találjuk. Szuperfegyvere hatástalannak bizonyul ellenünk, a kristály kirobban, Creon pedig bekúszik az egyik kriptába – nem valószínű, hogy meghalni, úgyhogy menjünk utána. Bent a fémfejjel beszélget, nem érti, miért nem tudott megsemmisíteni. A fémfejnek nincs ideje tanácsra, szembefordul velünk – nyomjuk rá a kék tenyerünket. A fej megsemmisül, s egy polipszerű szörny kel ki belőle. Meneküljünk ki, és kapjuk fel a kirobbant kristályt. Creon a szörny martalékává lesz, mi pedig – ha elég gyorsak vagyunk – a kristályba zárhatjuk a szörnyet. A vég az ismert legenda szerint alakul – Atlantisz elsüllyed, s mi végignézzük egy hajóról Annával. Mit is mondhatnék még? Tessék elővenni az Indiana Jones és az Atlantisz sorsa című remekműveket, s felkutatni, miket is rejt még az elsüllyedt világ!

*Koronczai Gáspár*


Para Nua festői szépségű szigete

mellé állítunk, s rávesszük, hogy a másik figurát sakkban tartsa, amíg felmegyünk megkeresni Annát. Sajnos ő Meljanz és a zöldruhás keze alá került (beszélgetésnél: katona kép, Anna, Kreon, Királynő, az új bérenc képe). Fussunk fel a lépcsőn, s amikor a szobaajtó elé állunk lentről hallatszik valami... ugorjunk be a szomszéd szobába, amíg a zöldruhás lemegy megnézni. Amikor elcsitultak a kedélyek, menjünk ki, ott találjuk az új bérencet, aki felajánlja a segítségét. Fogadjuk el, majd menjünk be oda, ahol Meljanz és a zöldruhás próbálja Annát az új hitre áttéríteni – kérjük meg "barátunkat", hogy biztosítson, amíg elvisszük Annát (Creon, Creon, a fickó képe). Irány a kert, mutassuk meg jelvényünket, adjuk át a kristályt, amit Anna apja adott, majd a titkos folyosón (létra, ablak...) menjünk a palotába, s onnan át a reptérre. A liftezés után nincs tovább: őr áll a leszállóhoz vezető folyosón. A liftaknában egy zsákot találunk. Bújtassuk bele Annát, az őrnek hazudjuk azt, hogy a királynőt visszük benne Creon parancsára a tengerbe dobjni. Menjünk a gondolához, aminél egy fickó áll, szálljunk be és engedjük ki Annát... Ha gyorsak vagyunk, pár perc múlva Izland szigetére érkezünk. Szabadítsuk ki a késsel Annát, majd vizsgáljuk meg a szobor szemét: egy kristály van az egyikben. Kérjük meg Annát, hogy helyezze az ő kristályát a másikba, s amikor egy csillag aalakot lát, ugorjunk a padlón lévő színes üvegből készült csillagformához, ami az eszkimó nép történetét meséli el képekben. Amikor Anna egy gyereket lát, ugorjunk a gyereket ábrázoló színes üveghez... és így tovább mind a hat ábrához. Ha elég gyorsak voltunk, és végignéztük mind a hat üvegmozaik bemutatóját, egy arany szobrocskát találunk az oltáron. Anna ismeri azt a helyet, ahol a valódi szobor található. Hagyjuk el a földalatti termet és menjünk a gondolához – épp ekkor érkezik Creon hajója, s új szuperfegyverét próbálja ki az eszkimók faluján. Anna nem bírja nézni, hajójába pattan, s belezuhan Creon bárkájába. Creon hajója átvészeli a dolgot, nem zuhan le. Egyik hajó leszáll (Creon minket kerestet). Egyedüli esélyünk, ha ellopjuk a gondolát. Menjünk a kis sziklához, és kerüljük meg úgy, hogy a jegesmedvéhez érjünk. Fussunk el előle az iménti szikla felé, kerüljük meg a sziklát, egy nagy kerülővel fussunk a barlangjához és rohanjunk át. Éppen a pilóta mögé kerülünk, akit szép szóval hamar távozásra bírunk.

## MURIA SZIGETE

A sziklabarlangba jutáshoz az ajtó előtti szobrokat és köveket a következőképpen rakjuk fel: felső sor – kék, piros, sárga, zöld. Középső sor – madár, vaddisznó, hal, rák. Alsó sor – föld, csillagok, hold, nap. Menjünk be valamelyik járatba, ahol Creon hologramja támad ránk. Innen a fonónőhöz kerülünk, aki a kristálylabdát kéri, hogy olvasson belőle. Adjuk oda, mire még egyszer beküld a barlangba, hogy ismerjük meg újra a halált. Ezután végignézhetjük, milyen lehet koponyaként főni egy üstben, majd egy kőteremben találjuk magunkat, előttünk egy forgó kockával. Kattintsunk rá, mire narancsszínűvé válik, s ekkor mindenfélét kérdezgethetünk tőle Atlantiszról, a királynőről stb. Kérdezzünk magunkról, majd a gömbről, amiről beszélt (ez a bizonyos gömb szükséges Creon elpusztításához). A gömböt megkapjuk, s az egyik padlókőre kattintva az bezöldül, s ráállva felliftezhetünk. Fent menjünk egy fél kört, majd ereszkedjünk le a lyukon. Menjünk ki az ajtón, vegyük magunkhoz a valamit, jöjjünk vissza, helyezzük az emelvény kis sárga csillagába, majd gurítsuk le a golyónkat az emelvényről. A golyó a padlóba lyukat szakít. Menjünk utána, fogjuk meg, mire beleolvad a tenyerünkbe. Innen kimászva egy repülő járgány fogad a teremben – evvel távozunk.

**atlantis the lost tales** — Kiadja: Cryo

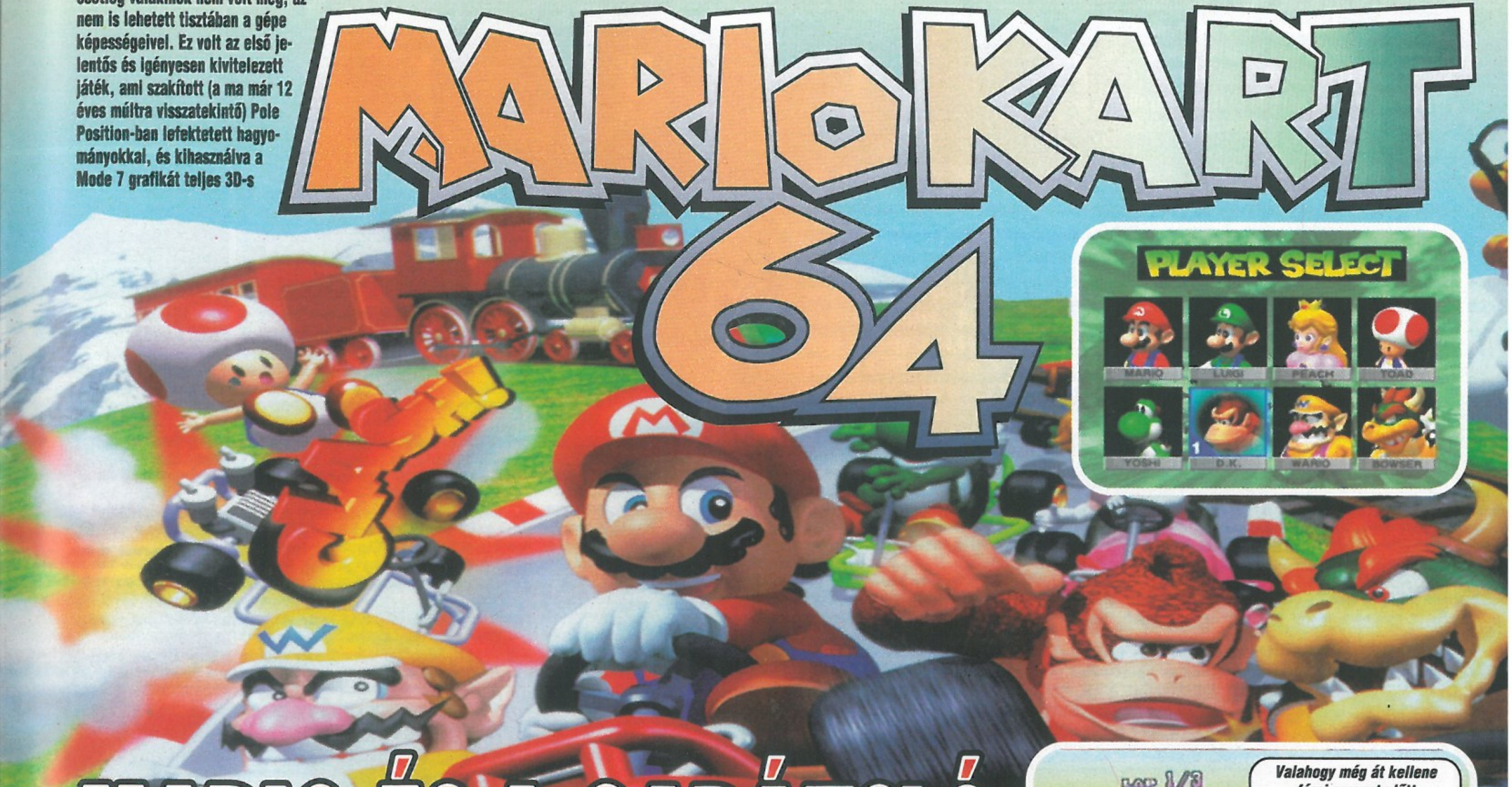
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, hangkártya

✓ Elképesztően precíz grafikai kivitelezés • izgalmas történet
✗ A mozgás kicsit lassú

**88%**

Ha az összes jelenlegi vagy volt SNES tulajdonost felkérnénk egy mindenkori játék-toplista elkészítésére, az összesítésnél szinte teljesen bizonyos, hogy a Mario Kart ott lenne az első öt között. Ez az anyag SNES-en "alapjáték" volt, ha esetleg valakinek nem volt meg, az nem is lehetett tisztában a gépe képességeivel. Ez volt az első jelentős és igényesen kivitelezett játék, ami szakított (a ma már 12 éves múltra visszatekintő) Pole Position-ban lefektetett hagyományokkal, és kihasználva a Mode 7 grafikát teljes 3D-s




# MARIO ÉS A GARÁZSLÓ




Az egyik legjobb pálya Bowser várában van

környezetbe helyezte az autóversenyzést. Már nem csak egy szélesedő sáv és a perspektivikusan közeledő tereptárgyak jelentették a térhatást, hanem valódi 3D-s pályákon repeszthettünk, azaz bármerre foroghattunk, s akár a pálya másik felén is láthattuk a gokartjukon robogó ellenfeleket. A technikai bravúron kívül a játék másik vonzerejét a Mario-mítosz biztosította: a verseny szereplői a Mario-játékokból kerültek ki, szóval a pályákon már ismerős arcokkal találkozhattunk újra.

Nos kérem, a N64 változatban majdnem ugyanezeket találjuk, csak hát ugyebár '97-es igényekhez igazítva, feljavított grafikával, néhány új opcióval, stb. Összesen nyolc jól ismert gokart versenyző közül választhatunk, ezek a következők: Mario, Luigi, Peach Hercegnő, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Wario és Bowser. A versenynek maximálisan 4 játékos foghat neki, a lehetőségek pedig az alábbiak.

A fő játékot a **Mario Grand Prix**, azaz bajnokság jelenti, a nyolcas mezőnyből akár kettő figura is emberi irányításon lehet. A versenybe 50, 100 és 150 köbcentis gokartokkal lehet nevezni, ezek természetesen a játék sebességét befolyásáolják. Ezek után négy – egyre nehezedő – kupa közül választhatunk, melyek mindegyike négy pályából áll. Versenyezhetünk például közúti forgalomban, tengerparton, sivatagban, szivárványon, a Hercegnő kastélyának szomszédságában, vagy akár Bowser várában – hogy csak a legérdekesebbeket említsem. A kupákon belül pályát választani nem lehet, tehát mindig az elsőn kell indulnunk.

A verseny – szerencsére – nem igazán sportszerű körülmények között zajlik, az első pozíció eléréséhez nem elég csupán a gázt taposnunk. A pályák egyes szakaszain különböző bónuszcuccokat vehetünk fel, melyek lehetnek gyorsítást jelentő különböző gombák, sérthetetlenség (csillag), vagy különböző típusú munícióк, mint például banánhéj, vagy eltérő típusú teknőcpáncélok. Ez utóbbiakat kilőve néhány másodpercre kivonhatjuk a többieket a forgalomból.

Egy játékos módnál választható még a **Time Trials**, ami idő elleni versenyzést jelent – a kor követelményeinek megfelelően – az előzőleg futott legjobb időnket stilizáló – szellemautóval. Ennél a módnál mind a 16 pálya választható.



Wario úgy döntött, hogy nem a győzelem a fontos, hanem az, hogy a forgalommal szemben is lehet menni

A többjátékos módozatoknál újabb versenytípusok állnak a rendelkezésünkre: a VS-nél egymás ellen nyomathatunk futamokat, a **Battle**-lel pedig egy kieséses rendszerű, tisztességesnek épp nem mondható Csata üzemmódhoz kerülünk. A Battle-nél újabb négy pályát kapunk, amelyek kifejezetten ehhez játéktípushoz lettek tervezve, többek között például egy felhőkarcóló tetején rendezhetünk a mérkőzéseket. Az egymás elleni csatákban a cél: elvenni a többiek luftballonjait. Egy-egy versenyző három léggömbbel indul, amelyek közül minden egyes találatnál vagy a pálya elhagyásánál elszáll egy. Akinek elfogynak a léggömbjei, az a játékból kiesik.



A négy játékos üzemmód hosszú estéket okoz majd minden családnak

A főmenüben választható még továbbá az Option menü, ahol a memóriakártyánk törlését vagy másolását végezhetjük el, valamint egy Data menüpont, ahol a rekordokat tekinthetjük át.

Az elinduláshoz azt hiszem ennyi elég is, most pedig néhány jótanáccsal szolgálnék. Először is a versenyek kezdetekor próbáljuk meg közepes fordulaton tartani a járgányt, mert ha jól csináljuk, rakéta módjára rajtolhatunk. Felhívnám a figyelmet arra, hogy a féket jelentő A és a bonusok használatát eredményező Z gombon kívül aktív gomb még a jobb felső R is, amellyel aprókat ugrathatunk. Ez látszólag értelmetlen, de például a földből felbukkanó vakondok kikerülésére nagyon is alkalmas.




Valahogy még át kellene férni a vonat előtt

A Mario Kart N64-en is szuper lett: a pályák Super Mario 64 minőségűek, a figurák kidolgozása nemkülönben: klasszul bedöntenek a kanyarokban és a rájuk jellemző indulatszavakkal/hangokkal kommentálják az eseményeket. Azon azonban érdemes elgondolkozni: megéri-e megvenni a drága Nintendo 64-et és a még drágább játékokat, ha majdnem ugyanazt kapjuk, mint SNES-en? Ezzel csak annyit akarok mondani, hogy a megújult külsőt leszámítva szinte semmi sem változott. Persze akinek a N64 az első gépe, az a Mario Kart 64-gyel feltétlenül egy "nyerő kártyára" teszi a pénzét.

*Vári Zoltán*

**mario kart 64** — Kiadja: Nintendo

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

NINTENDO 64

✓ Kitűnő irányítás • pompás hangulat • 4 játékos üzemmód
✗ Nincs érdemi újítás az elődhöz képest

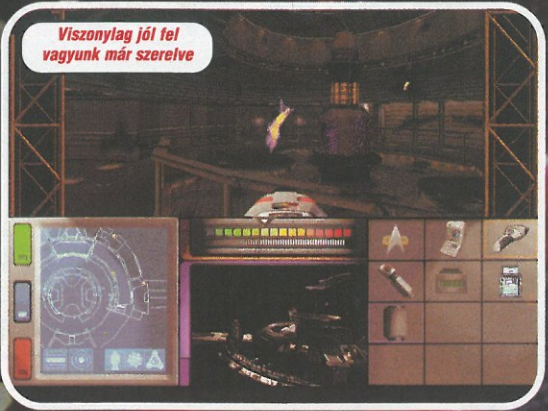
**92%**

# STAR

## G E N E R

Nincs könnyű dolgom, amikor erről a játékról kell írnom, hiszen az előzmények ismerete nélkül szinte élvezhetetlen. Mivel kicsiny hazánk Star Trekben meglehetősen szegényesen ellátott terület, ezért feltételezem, hogy többen vannak olyanok, akik nem tudják mi az, mint akik valamilyen szinten ismerik. Akik ez utóbbi táborba tartoznak, azok bátran átugorhatják a most következő részt, ugyanis némi "történelmi visszatekintés" következik.

Amerikában, 1966-ban az NBC tv-társaság meglehetősen újszerű dologba kezd. Ekkor kezdik el vetíteni a Star Trek című sci-fi sorozatot, melynek a szakemberek nem jósolnak nagy jövőt. Hogy mennyire nincs igazuk, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy három év alatt 79 epizód készül el. Mai szemünkkel az eredeti sorozat jelmezei, díszletei, speciális effektusai kissé "pirkxpilótásnak" hatnak, de akkoriban



Viszonylag jól fel vagyunk már szerelve

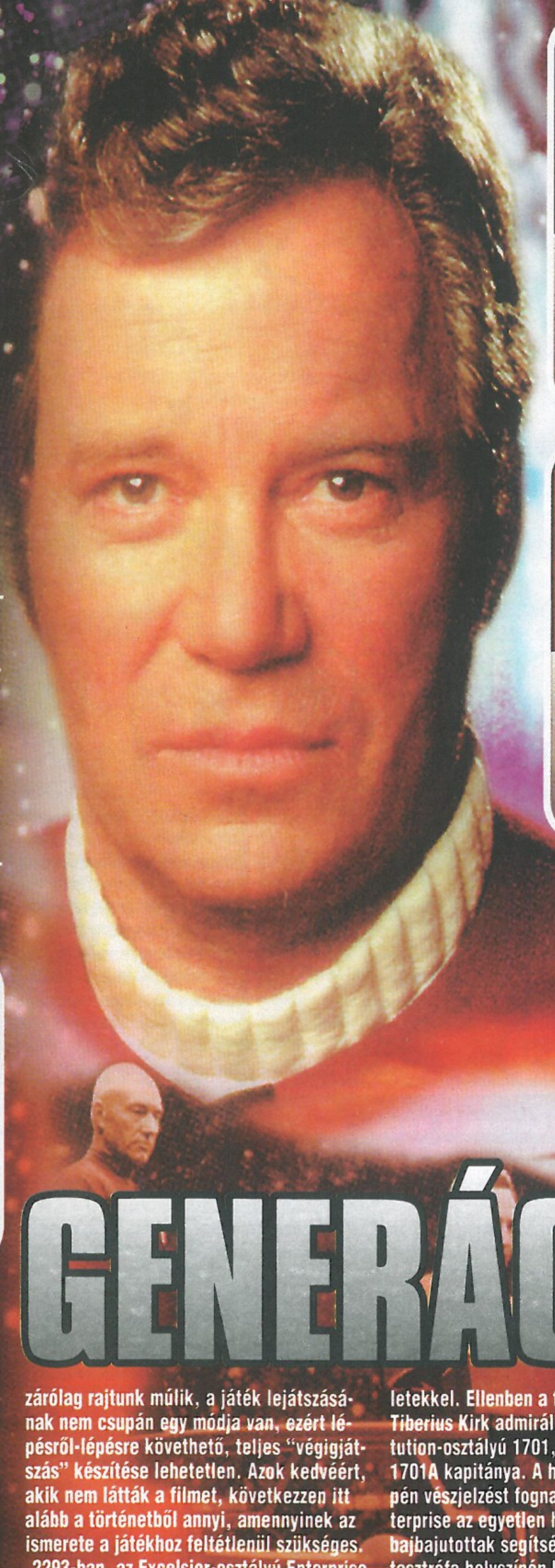
komoly áttörésnek számított. Addig elegendő volt egy szegecsekkel sűrűn kivert fémfal, villogó jelzőlámpákkal telezsúfolt "Frankenstein-rádió" – és máris kész volt az űrjármű belső tere, legénységnek meg megtette néhány furcsa jelmezbe bújtatott színész. A Star Trek jócskán különbözött ettől a sémától. A szereplők olyanokat mondtak, hogy: "*Mint ahogy a vulkáni*

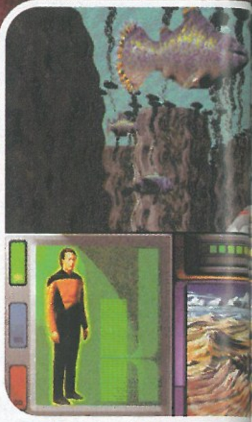


Az átvezető animációk igencsak igényesek

*mondás is tartja: csak Nixon tudott elmenni Kínába*" – ettől az egész sorozat emberközeli és könnyen emészthető lett. A Star Trek szereplőgárdáját pont a sorozat tette világszerte ismertté (a "világszerte" alól ismét csak kivételek vagyunk), itthon egyedül talán William Shatner ismert, mint a T. J. Hooker sorozat címszereplője. Itthon az eredeti sorozatot a műholdas televíziózás jóvoltából, különböző német nyelvű adók újra és újraismétlései révén láthatt(j)uk. Nem titok, hogy 20th Century Fox sikere a Star Wars-szal készteti a Paramount stúdiót arra, hogy elkészítse a Star Trek első, egész estét betöltő mozifilmjét, amit 1979-ben játszanak a tengerentúli mozik. A film sikeres, nem csupán

a sorozat hőseinek köszönhetően, hanem az Oscar díjra jelölt speciális effektusok miatt is. Kizárólag az eredeti sorozat szereplőivel még további 5 mozifilm készül, a sorban az utolsó 1991-ben. Számoljunk csak egy kicsit! 1991-1966, az éppen 25. Az eredeti sorozat szereplői ekkorra már jócskán nagypapa és nagymama korúak, további folytatások már velük elképzelhetetlenek. Ezt szerencsére a készítők is időben felismerik, és egy teljesen új sorozatot – új szereplőkkel, új hajóval –, kezdenek sugározni 1987-ben, melyből 1994-ig több mint 170 epizód készül. A "Next Generation" sorozat talán még sikeresebb, mint az első. (Itthon mi szintén a már emlegetett német műholdas adásokból, illetve – míg le nem kódolták – a Sky One-ról ismerhetjük ezt a sorozatot.) A Star Trek univerzuma olyannyira népszerű, hogy időközben két további sorozat is indult – és az új epizódok készülnek még napjainkban is –, Star Trek Deep Space Nine, illetve Star Trek Voyager címmel. (Hmmm... Nem írom le, hogy hol lehet ezeket látni, mert még a főszerkesztő bácsi megvádol, hogy százalékot kapok tőlük.) De visszatérve a filmek sorához, 1995-ben, elkészül a sorrendben hetedik Star Trek mozi, a Generations, itthon a mozik Nemzedékek címmel vetítik. Ez az első olyan film, ahol feltűnnek az új sorozat hősei, és az utolsó, ahol a régi sorozaté is szerepelnek. Ezt a filmet dolgozza fel a MicroProse játéka. (A teljesség kedvéért megjegyzendő, hogy időközben elkészült a nyolcadik film is, és csak a jó ég tudja mikor lesz a bemutatója, de az egészen biztos, hogy ez sem kerüli el a sorsát, és játék lesz belőle. A Generations dobozában lévő kis reklámcetli szerint legalábbis "káming szún".) Ugyan a játék a Generations című mozira épül, de nem követi szolgaian a történetet. Az, hogy a történések hogyan alakulnak, csak és ki-







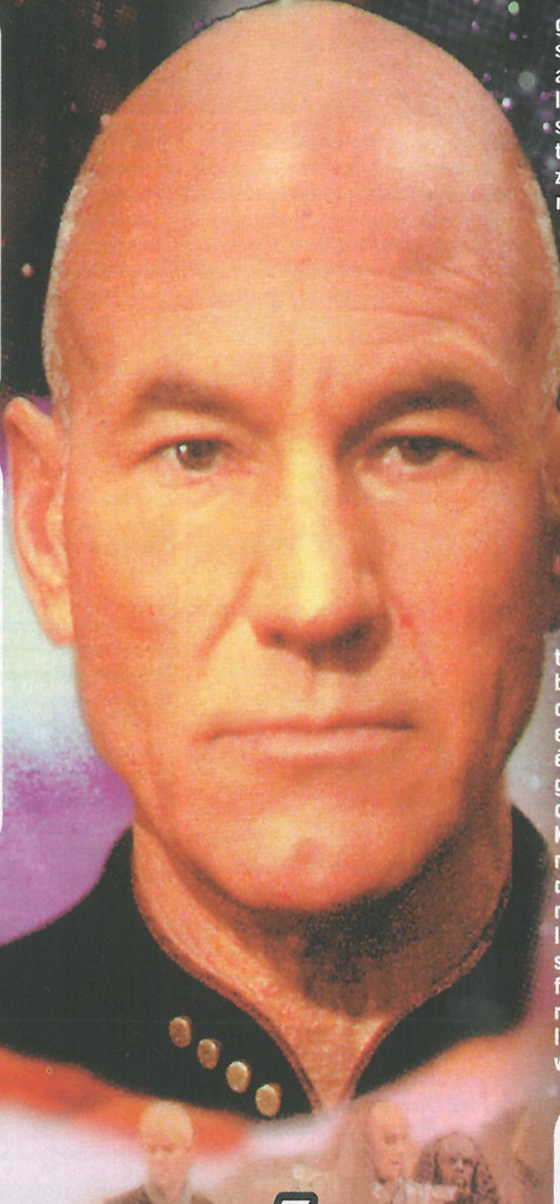
# GENERÁCIÓS

zárólag rajtunk múlik, a játék lejátszásának nem csupán egy módja van, ezért lépésről-lépésre követhető, teljes "végigjátszás" készítése lehetetlen. Azok kedvéért, akik nem látták a filmet, következzen itt alább a történetből annyi, amennyinek az ismerete a játékhoz feltétlenül szükséges.

2293-ban, az Excelsior-osztályú Enterprise NCC-1701B űrhajó az első útjára indul. Ez az első út nem valami különleges küldetés, csupán egy kis sétahajózás a Naprendszerben, az összecsődített sajtónak. A legénység minimális, a hajó nincs feltöltve kész-letekkel. Ellenben a fedélzeten van James Tiberius Kirk admirális, az eredeti Constitution-osztályú 1701, és az azt követő 1701A kapitánya. A hajókázás kellős közepén vészjelzést fognak, és mivel az új Enterprise az egyetlen hajó a körzetben, a bajbajutottak segítségére sietnek. A katasztrófa helyszínén két utasszállító hánykolódik valamilyen energiaörvényben. Az Enterprise B kapitánya nincs a helyzet magaslatán, ezért az egyik hajó már nem bírja a burkolatra ható hatalmas erőket és felrobban, több mint száz utas halálát okoz-

# TREK

A T I O N S





Ha ezt Cousteau kapitány látta volna...



Az Üveghegyen túl az Enterprise űrhajó

# S PROBLÉMA

va. Kirk átveszi a parancsnokságot, transzporter távolságba viszi a dokkból frissen kikerült hajót, és elkezdi az evakuálást. A második hajó, a Lakul burkolata sem bírja sokáig, de legalább az utasok egy része megmenekül, köztük Dr. Tholian Soran. Az energiaörvény a megmentőket is csapdába ejti, és a Csillagflotta büszkesége is éppen olyan szánalomra méltóan kezd hánykolódni, mint a kis transzport hajók. Nem véletlenül van a fedélzeten a régi Enterprise főgépésze, természetesen villámgyorsan kiagyal egy megoldást a menekülésre. Kirk maga indul a hídról a szükséges beavatkozások elvégzésére egy alsóbb fedélzetre – mivel a legénységet még nem hajózták be –, meg is menekülnek, de az energianyaláb erősen megrongálja a hajót, hatalmas rést ütve annak burkolatán. Éppen ott, ahol Kirk ügyködik. Mikor a híd hívásaira nem válaszol, az utána sietők csak a tátongó rést találják, Kirknek nyoma veszett, valószínűleg az űrben lelte halálát.

78 évvel később, a Csillagflotta zászlóshajóját, az Enterprise NCC-1701D-t az Amargosa csillagrendszer napjánál megfigyeléseket végző obszervatóriumhoz riasztják. A fegyvertelen tudományos létesítményt megtámadták. A helyszínre érkező Enterprise-t szomorú látvány fogadja. Az állomás romokban, a személyzet legtöbb tagja halott, illetve sebesült. A túlélők között megtalálják az állomás vezetőjét... Dr. Tholian Soran-t. Az állomáson romulán holttesteket is találnak, és mivel nem értik a támadás okát, tüzetesebb vizsgálódásba kezdenek. A jelen lévő két tiszt, az Enterprise főgépésze Geordi La Forge, és a hajó tudományos tisztje Data, hamarosan különösen átalakított napszondákat talál. Váratlanul felbukkan Dr. Soran, Geordit foglyul ejti, az egyik szondát kilövi, és egy eddig az Amargosa rendszerben álcázottan megbúvó Klingon hajóval elmenekül. Az Enterprise fedélzetén tehetetlenül figyelik, amint a napszonda becsapódik, és a rajta lévő különleges anyag hatására a magfúzió megszűnik, a nap elkezd magába roskadni. A folyamat eredménye egy hihetetlenül erős robbanás, amely olyan hatalmas lökéshullámot kelt, hogy az elpusztítja a rendszer valamennyi bolygóját, a rajtuk lévő élőlényekkel egyetemben, az orbitális obszervatóriumot, és ha nem oldana még időben kereket, akkor akár az Enterprise-t is. A menekülés után már jut idő arra, hogy a hajó adatbankjaiból kiderítsék, hogy ki is Dr. Soran. A tudós egy olyan humanoid faj tagja, mely több száz évig él, de a feljegyzésekből nem derül ki, hogy mi is lehetett a célja az Amargosa napjának felrobbantásával. Ellenben kiderül egy másik, zavarba ejtő tény. A legénység egyik tagja, nevezetesen az Enterprise bárjának vezetője Guinan (megszemélyesítője Whoopie Goldberg) szintén ugyanebbe a fajba tartozik, és ő is utasa volt a Lakulnak. Guinan elmondja, hogy az Enterprise B-t is megrongáló energiavihar nem más, mint a Nexus mi dimenziónkban megjelenő formája. A Nexus egy meglehetősen furcsa hely: aki egyszer oda kerül, számára értelmét veszti az idő fogalma. Saját akarata szerint száguldhat fel s alá térben és időben, egy tökéletes, tapintható, ízlelhető, szagolható illúzió rabjaként. Ugyanígy szabadon befolyásolhatja, hogy mi történik vele, körülötte. Ez határtalan boldogsággal és elégedettséggel tölti, aki a Nexusba került. Számára a ragadozó időnek kihullanak a fogai, és semmi esetre sem kívánkozik el onnan. Guinant és Sorant egyaránt ebből a Nexusból ragadta el az Enterprise B szállítósugara. Soran mindent megtesz, hogy visszakerüljön oda, és mivel úgy tűnik minden hajó megsemmisült, ami valaha is közelről találkozott a Nexussal, ezért ha Soran nem tudja elvitetni magát a Nexushoz, inkább a Nexust viszi magához. Még az sem tartja vissza, hogy célja eléréséhez naprendszereket kell megsemmisítenie – lakóikkal együtt –, s az így létrehozott gravitációs mezőváltozásokkal tereli a Nexust úgy, hogy az telibe találja a kiszemelt bolygót, aminek felszínén már ő is ott lesz.



Űrcsata következik



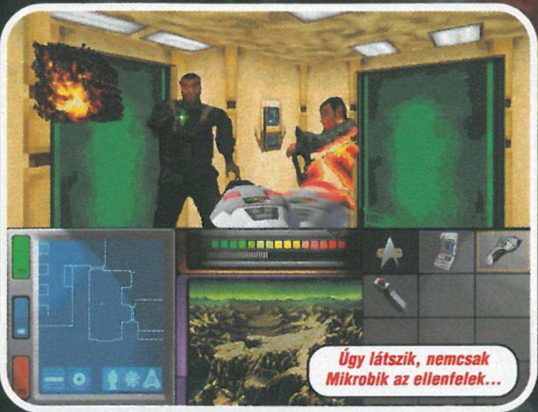
A romulán bázis az egyik leglátványosabban kivitelezett helyszín



Picard a pácban című csendéletünket láthatjátok

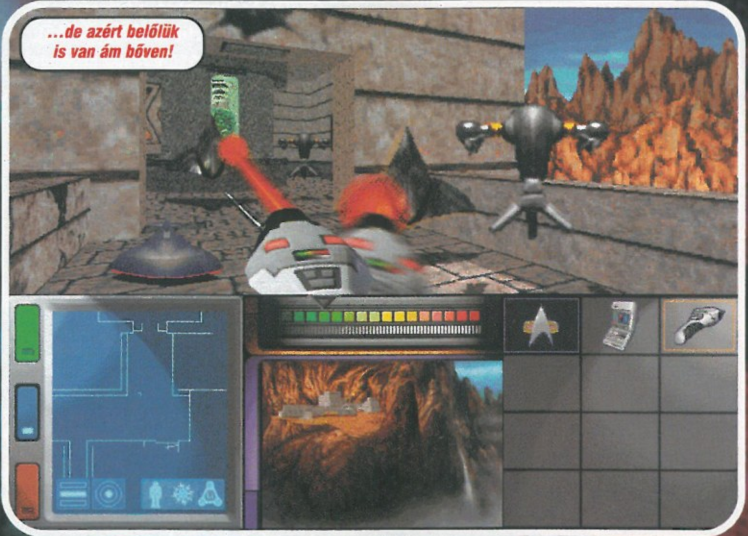
Rengeteg a Star Trek világában játszódó játék készült PC-re, de a Generations valami olyan, ami még nem volt. Három fő "üzemmódban" tevékenykedhetünk. Picard kapitány és Data segítségével a hajó "Csillagtérkép" szobájában tudunk navigálni, itt dönthetjük el, hogy merre induljunk útnak, szerezhetünk információt egy-egy bolygórendszer, hajó, vagy bolygó vizsgá-

latával. Innen indíthatjuk útnak az "away team"-eket. Az, hogy kiből, illetve kikből áll egy ilyen "away team", az minden küldetésnél változó. Az összesen 16 különböző helyszínen zajló "away team" küldetések nem mások, mint amolyan "Doom nézőpontú", gyakran lövöldözéssel tarkított



Úgy látszik, nemcsak Mikrobik az ellenfelek...

akciók. Ugyan volt már a PC-s Star Trek játékok között a játékos szemszögéből leforgatott nézőpontú interaktív film (Star Trek: The Borg, Star Trek: The Klingon), de ezek csupán "igen/nem" típusú választások lehetőségét nyújtották, szó sem volt az "oda megyek, ahova akarok" szabadságáról. A "Doom nézőpont" viszont koránt sem jelent Doom-szerű, "lőj mindenre, ami mozog" típusú feladatot, bár fel vagyunk fegyverezve, és Phaserünk a kábítástól kezdve a kisebb atomrobbanásig sokféle fokozatban képes működni, már amíg energiakészletéből futja. Ha már a fegyvereknél tartunk, akkor nem árulok el titkot azzal, hogy alkalmunk nyílik majd romulán disruptort is kipróbálni. Felszerelésünk közé tartozik a Csillagflotta standard tricordere is. Ezen hasznos felszerelési tárgyunk által leolvasott adatok állandóan megjeleníthetőek a képernyő bal alsó sarkában lévő ablakban, ahol még megnézhetjük a küldetésünk célját és aktuális egészségi szintünket is. Ha ez utóbbi valamilyen oknál fogva vészesen lecsökkenne, akkor a szintén a felszerelésünkben lévő hypospray segítségével, visszaállíthatjuk, de csak addig, míg el nem érjük a maximális dózist. Természetesen a jól megszokott kommunikátor is velünk van, melyet – mint az előre sejthető – arra tudunk használni, hogy a hajónkkal felvegyük a kapcsolatot. Hogy mennyire nem Doom-szerű a játék, az kitűnik az első küldetésből is. A hajó első tisztjét, William T. Riker-t sugározzák át az Amargosa obszervatórium fedélzetére, hogy az ott-



...de azért belőlük is van ám bőven!



lévő túlélőket kutassa fel, és juttassa őket az Enterprise D fedélzetére, valamint derítse ki, kik támadták meg az állomást. A tricorder pontos térképet rajzol az állomásról, és a rajta tartózkodók helyzetéről. Az első sebesült nem más, mint maga Soran doktor. Menjünk a közelébe, és amikor a képernyő közepén megjelenő objektum ablakban megjelenik a doktor földön fekvő teste. Ha a doktorra kattintunk, akkor beszélhetünk vele, ha a kommunikátorra, akkor a sebesült doktor hangos tiltakozása ellenére az Enterprise sickbayébe kerül. Nem is marad utána más, csupán egy Graviton Inverter nevű tárgy. Régi jó kalandozó szokás szerint kaparintsuk meg, hasznunkra lehet még. Ha tovább óvakodunk, akkor hamarosan egy romulán úriemberrel találhatjuk szembe magunkat. Mivel minden teketóriázás nélkül tüzet nyit ránk, mi sem tétlenkedjünk és viszonozzuk a tüzet. Ha jól csináltuk, akkor hamarosan a földre kerül. Mivel fegyverünk kábító állásban volt, ha odamegyünk, és őt is a doktorhoz hasonló módon kezdjük vizsgálgatni, akkor hamarosan lábra kap, és továbbra is lövöldözésével tüntet ki minket. Vegyük észre, hogy a játék hangja stereo, így érdemes arra fordulni, ahonnan a lövöldözést halljuk. Tanácsos a fegyverünket a sárga mezőre – már gyilkoló fokozatra – állítani, és végezni vele. Ha megvizsgáljuk porhüvelyének földi maradványait, akkor egy romulán trikorderre, és egy romulán phaserre lelhetünk. Az előbbit mindenképpen vegyük át megőrzésre, az utóbbit pedig érdemes arra az esetre elraktározni, ha phaserünkből kifogyna a töltet. Ha tovább haladunk, akkor további romulán katonák gondoskodnak fegyverutánpótlásunkról. Hamarosan észrevesszük, hogy az állomás nincs túl jó állapotban, ami az időnkénti hánykolódásból is feltűnhet. Mi több, az állomás számítógépe is figyelmeztet arra, hogy a szerkezet elemei éppen hány százalékban akaródznak még egymáshoz tartozni. Érdemes tehát sietni.

Mivel nem szándékozom elvenni a játék sava-borsát, és mint a fentiekben említettem lépésről-lépésre recept nem üzemel, következzék most néhány jótanács:

– Ne mászkáljunk bele a plazmalángokba és a szabadon csapdosó, feszültség alatt lévő kábelekbe!

– Ha lehet a külső zsilipet se nyissuk ki, mert az eredmény ismert már egy másik filmből.

– A faliszekrényeket nyissuk ki, és ami használhatónak tűnik, vegyük fel. A jobb egérgombbal megtudhatjuk egy-egy tárgyról, hogy az mire jó.

– Ha használni akarunk egy tárgyat egy olyan helyen, amit alkalmasnak vélünk, kattintsunk kétszer a tárgyra.

Már tettem említést arról, hogy van még egy "üzemmódja" a játéknak. Ez pedig az űrharc... bocsánat, "Taktikai összecsapás" az EnterpriseD fedélzetén. Ha egy másik hajóval futunk össze, akkor a következőket tehetjük vele: közeledhetünk felé, lerohanhatjuk, tarthatjuk a távolságot, teljesen megállhatunk, "elugorhatunk"



Hát az űrcsata részek kivitelezése azért hagy némi kívánnivalót maga után

mellőle, ha melegedik a helyzet, illetve lőhetjük phaserekkel, és fotontorpedókkal. Természetesen a kurzorbillentyűk segítségével manőverezhetünk is, illetve gyorsíthatunk/lassíthatunk. Khmmmm... Emlékeim szerint azért szerint egy Galaxis osztályú hajó, azért ennél sokkal komolyabb taktikai manőverek elvégzésére is alkalmas. Ezért egy kicsit elégedetlen vagyok ezzel a résszel.

Nem ejtettem még viszont szót, a játék tálalásáról. Az már szinte természetes, hogy egy Star Trek témájú játékban, a szereplők hangjait a feldolgozott sorozat/film színészei, szolgáltatják. Ez a Generationsben sincs másképp Malcolm McDowell (aki egyébként Wing Commander IV. óta lassan PC CD-sztár lesz), Patrick Stewart, Michael Dorn és a többiek eredeti hangján szólalnak meg a karakterek. Erénynek tartom, hogy a játék nem követi részletesen a filmet, feltűnik benne a MicroProse "saját", "külön bejáratú" faja a Chodak (akiket az előző MicroProse-os Star Trek játékból, a Final Unityből ismerünk), és szerencsére nem mentes a kisebb gegektől sem. A körítés igen igényes. A két CD-n gigantikus méretű AVI-k tanyáznak, amelyek az összekötő animációt szolgáltatják. Számos közülük a filmből származik, de készültek kifejezetten a játékhoz is jelenetek. Ez utóbbiak óriási erénye, hogy minőségük nem üt el az eredeti felvételektől! Megjegyzem, aki nem bírja megállni, az megnézheti ezeket a mozikat a Windows Media Playerével. (Hát igen: a játék Win95-öt is igényel.)

Végezetül, a Generations annak való, aki egy kicsit ismeri a Star Trek világát, és egyaránt vonzódik a "mászkálós", és az akciódúsabb játékokhoz.

*Sam. Joe*

**star trek generations** — Kiadja: MicroProse

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN 95

✓ Teljes "oda megyek, ahova akarok interaktivitás" ● igényes körítés
✗ Nagy HW és HDD igény ● nagyon leegyszerűsített űrcsata

**81%**

# THE ADVENTURES OF Lomax

## AKINEK LEMMINGJE NE VEGYE MAGÁRA!

Ha egy számítógéprajongó azt a szót hallja, hogy lemming, valószínűleg nem az a bizonyos rágcsáló állat jut az eszébe, hanem kis kék ruhás, zöld hajú lények hada, melyek végeláthatatlan oszlopban menetelnek valami titokzatos cél felé. A Lomaxben ismét ezekről az állatokról lesz szó, de ezúttal teljesen más megközelítésben. A lemmingekről szóló eddigi játékokban ugyebár ezek az ostoba kis teremtmények csak fogyóeszközök voltak, személytelen lények, akikből bizonyos kvótát kellett megmentenünk. Most azonban személyesen ismerkedhetünk meg a lemmingnemzetség legkiválóbbikával, Lomax-szel, a legbátrabb lemminggel. Igaz ez az ismeretség egy másik lemmingnek köszönhető, aki nem más, mint Evil Ed, a leg-



Hidat verni nem is olyan könnyű feladat

gonoszabb lemming. Történt ugyanis, hogy Evil Ednek rosszalkodni támadt kedve, és Lemmingország összes polgárát csúf zombivá hasonló visszataszító lényekké változtatta. Csak egy lemming menekült meg a varázs alól, aki természetesen nem más, mint Lomax.

Azoknak a PC-seknek, akik nem csak a saját gépükről szóló cikkeket szokták elolvasni, a fenti történet már ismerős lehet, hiszen Lomax kalandjai elsőként PlayStationön elevenedtek meg. A Lomax





A léghajókról először csak rakétás lemmingek közelednek...

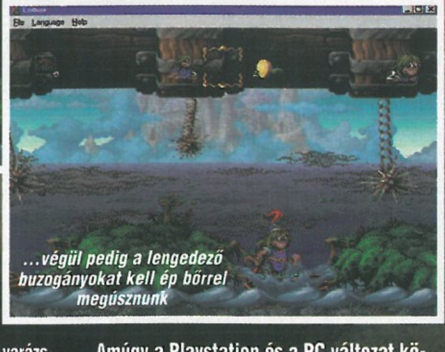
az eddigi lemming-játékoktól eltérően nem egy logikai program, hanem egy teljesen hagyományos, oldalra scrollozódó, mászkálós ügyességi játék. A stílus összes lényeges kelléke megtalálható benne, kezdve a himbálózó platformoktól a megmászható kötelekig. Főhősünkkel – ha az alszinteket nem számoljuk – összesen 21 szintet kell bejárni. Egy látszólag békés erdőségből kezdünk, aztán egy zombiktól hemzsegő temetőn kell átjutnunk, kalózhajókon kell csontváz-matrózokkal elbánnunk, s még néhány vadnyugati helyszínre is el kell látogatnunk, hogy végül eljussunk Evil Ed sötét birodalmába. Utunk során lépten-nyomon átváltozott lemmingekbe botlunk, a célunk pedig az, hogy felszabadítsuk őket, s végül megküzdjünk a főgonosszal. A lemmingek felszabadításán kívül mindegyik világ végén egy-egy hatalmas léghajó elpusztítása is a feladatunk lesz, ezek tekinthetők a játék főellenségeinek. Az elvarázsolt lemmingekkel való találkozások természetesen károsan hatnak Lomax egészségére. Megsebezni őket csak két módon lehet: egyrészt ha hősünkkel bepörgünk, azaz ugrás közben még egyszer megnyomjuk az ugrás gombját, a másik megoldás pedig az, hogy a sisakunkat használjuk. A sisakot vagy csak simán dobálhatjuk, vagy valamilyen támadó varázslathoz alkalmazhatjuk. Varázslatokat különböző ikonok formájában találhatunk a pályákon. A felvett ikonok segítségével Lomax tud majd ásni, hidat építeni, továbbá – a sisakját átalakítva – tűzvarázslatot előcsalni, helikopterezni, "mászóköteleket" dobni a pályán található kampókra, valamint gránátot dobni. Az utóbbi négy varázslathoz tehát nem csak ikon, hanem a sisak is szükséges. A sisak másik funkciója ugyebár a fej megóvása, ha van ilyen Lomax kobakján, akkor hősünk egy sérülésnek ellenáll, de a sisakját elveszti. Sisakokat és ikonokat az út menti korsókat széttörve tudunk szerezni, bár ezek legtöbbször csupán pénzt rejtenek magukban.



...aztán megpróbálnak agyontiporni minket...

A Lomax egyik legszebb és legegyedibb vonása, hogy a 2D-s pályák valójában 3D-ben helyezkednek el, ugyanis a parallax scroll egyes szintjei között gyakorta előre/hátra vezető hidakon vagy ugratókon kell közlekednünk. Ennek köszönhető, hogy bár a pályák lineáris megoldásúak, vagyis csak egy módon lehet végigvinni őket, mégis nem csak egyfolytában jobbra kell haladnunk.

Viszont elég idegesítő, hogy túl sok az ellenfél, pontosabban hogy a pályák tervezői ott és úgy babráltak ki a kedves játékossal, ahol és ahogy csak tudtak. Hogy mire gondolok? Tipikus példa a vadnyugati szint. Amikor a pálya egy közelebbi vagy távolabbi részére akarunk átugratni, szinte holtbiztos, hogy a leérkezésünk helyszínén ott fog kóricálni egy cowboykalapos lemming, és csak a szerencsénken múlik, ha nem trafáljuk telibe. Mivel a játékban egy vagy maximum két hibalehetőségünk van, az efféle poénkodás nagyon "szórakoztató" tud lenni.



...végül pedig a lengedező buzogányokat kell ép bőrrel megúsznunk

Amúgy a Playstation és a PC változat között érdemi különbség nincs. PC-n is nagyon szépek a hátterek, a pályák egy az



A kalózhajókon vékonydongájú legények támadnak Lomaxre

egyben ugyanúgy vannak felépítve, sőt még a pályakódok is azonosak. (Ajánlom figyelmetekbe a Cinkelt Lapokat.) A játék tehát mind a grafikáját mind a hanghatásait tekintve gyönyörű, ennek ellenére a játékmenetre való tekintettel inkább csak nagy türelemmel megáldott játékosoknak ajánlom. Az irányítást direkt nem részleteztem, mivel a billentyűk alap-



A keselyű teherbírása nem Lomaxre lett méretezve



50 lemming felszabadítása után bonusszintekre jutunk

kiosztása véleményem szerint nem a legjobb. Javaslom, hogy lépjetek be az ablak tetején a Properties menüpontba, és ott a Controls-nál állítsátok be a nektek szimpatikus billentyűzetet. A pályakódok (Passwords) beírásának a lehetősége szintén az ablak tetején található.

V.Z.

**lomax** — Kiadja: Psygnosis

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Szép hátterek • hangulatos zene

✗ Monoton játékmenet • túl egyhangú ellenfelek

**68%**

# TELJESEN

A Párizs–Konstantinápoly között közlekedő Orient expresszről írtak regényt, készítettek filmet, de számítógépes program eddig még nem dolgozta fel a hírhedt luxusvonat útját. Természetesen ez a történet sem kerülhette el sorsát, őt is utolérte a computervilág: a Broderbund jóvoltából meglehetősen komolyra sikerült kalandjáték született, mely elkalauzol minket az első világháború előtti



Ha már vonat, legyen romantika is: ő a NŐ az expresszen



Elegáns hölgyek, udvarias pincér, luxus környezet – ez az Orient expressz

évekbe, az intrikák, önös érdekek és futó szerelmek világába.

A program nem szokványos kalandjáték: a kalandelemek, mint például "lopjuk el az étkezőkocsiból a csirkecombot és adjuk a kutyának" hiányoznak. A hangsúly sokkal inkább a beszélgetéseken, hallgatózásokon, a megfelelő időpontban a megfelelő helyen való tartózkodáson van. Ami furcsa lehet a lineáris kalandprogramokhoz szokott játékosoknak, az a folyamatos real-time történések sora. Az idő múlik és az utasok folyamatosan mozognak, témát váltanak, ne adj Isten meghalnak. Így ha nem vagy elég gyors vagy nem tartózkodsz a megfelelő helyen az adott időpontban, akár az életedbe is kerülhet. Senki sem fog várni rád, és senki sem fog keresni, legtöbbször szűk perceken múlik a siker.

Néhány szót a külcsínről is ejtenék. Először is nézzük a grafikát. A környezetet valóban szépen elkészítették, de 1997-ben a 90 fokos fordulatok már kicsit idejét múltnak tűnnek. Legalább a körbeforgás lehetne folyamatos, ha a lépkedés már nem az (ld. Shiver 2.). A szereplőket színészekkel játszatták el, majd egy erre a célra készült program segítségével kiemelték a vonásokat, jellemzőbb formákat, és az élő szereplőből rajzfilmfigurát kreáltak. Az eredmény egészen kellemes, talán csak a kidolgozottságra lehet némi panasz. A szereplők nagyok, olykor a teljes képernyőn mozognak, talán ennek köszönhető, hogy nem folyamatos a mozgásuk. Körülbelül úgy néz ki, mintha 1 képkocka/másodperces sebességgel lennének lefilmezve. Ez bizony egy kicsit zavaró, főleg azután, ha az embernek már volt szerencséje a Broken Swordhöz. Amit még illik megemlíteni: a hangok és az irányítás. A hangokra semmi panaszom – tökéletesen élethűek, a franciák hibátlan franciasággal, a oroszok oroszul stb. beszélnek. A vonat zakatolása, a hangok elhalkulásának és felerősödésének váltakozása is nagyon élethű. Az irányítás igazán egyszerű: a nyíllal navigálhatunk, ha emberre mozgatjuk és felhő lesz belőle, akkor beszélgetésbe elegyedhetünk. Bal oldalon a szereplő feje alatt van a tárgylista, melyhez igazán ritkán kell nyúlni. A jobb alsó sarokban látható egy tojásóra, mely a sajátos save/load képernyőre visz. A program folyamatosan menti azt az állást, ahol tartunk, és a tojásóra segítségével pörgethetjük vissza az időt, ha valamit elrontottunk vagy újra szeretnénk játszani. Összesen hat ilyen óránk lehet, az az hat helyre menthetünk "állást". Lehet, hogy első hallásra kicsit furának tűnik, de jól használható találmányról van szó.

A programban egy bizonyos Robert Cath szerepét alakítjuk, aki a tervek szerint barátjával, Tyler Whitney-vel találkozik az Orient expresszen. A találkozó létre is jön, bár eléggé egyoldalú: Tylert ugyanis kivájt szemmel, vérbe fagyva találjuk a kupéjában.

## 1914, JÚLIUS 24., PÁRIZS

Vonatra szállásunk meglehetősen rendhagyó: egy motorkerékpárról ugrunk fel rá. Első utunk az 1-es kabinba vezessen, ahol ráakadunk barátunk holttestére. Hogy ne terelődjön ránk a gyanú, csak egyetlen megoldás van: húzzuk le az ablakot, s szabaduljunk meg a tetemtől. Felöltőnk persze merő vér, így legjobb lesz kicserélni Tyler kabátjára, majd a hulla után ereszteni régi zakónkat. A csomagtartóról emeljük le a táskát és vegyük ki belőle az oroszul írt pergament és a telegramot, amit mi küldtünk Tylernek. Körülbelül ekkor tálalják az első vacsorát, úgyhogy célozzuk meg az étkezőkocsit. A dohányzón áthaladva kihallgathatjuk Rebecca és Sophie beszélgetését. (Ilyen hallgatózásokból áll egyébként a játék fele.) Az ebédlőben találkozunk August Smith-tel, akinek valami üzlete lett volna Tylerral. Mivel a főhős Tylernak adja ki magát, így ezt az üzletet velünk fogja megkötni – feltéve, ha találunk valamit, amivel honorálni tudjuk. A magányosan ülő fiatalemberrel, Alekszejjel is társalogjunk egy kicsit. Nemsokára lelép és otthagyja a noteszét, melyben egy bejegyzésre lelünk. Ha elég gyorsak vagyunk, elolvashatjuk: 10:40. Alekszej hamar visszatér. Itt étkezik még Tatjána és a nagyapja, az orosz herceg. Ha most visszatérünk a hálókocsiba, a "D" kabinból hallhatjuk a francia kisfiú meséjét, hogy egy embert látott kiesni a vonatból... hmm. Térjünk vissza az étkezőkocsiba, s beszélgessünk el az elegáns hölggyel, Annával. Alekszejt a dohányzóban találjuk. Mutassuk meg neki az orosz pergament, de sajnos nem tud (vagy nem akar?) segíteni a fordításban. Az ebédlőben további beszélgetéseket hallgathatunk ki. Menjünk hátra, a privát kocsihoz, ahol a kalauz közli, hogy várnak bennünket. Lépjünk be, ahol Kronos és Tahina lesz vendéglátónk. Egy nagyon értékes valamire terelődik a szó – ami talán nálunk kéne hogy legyen? – és egy nehéz bőröndre. A társalgás kimenetele egyelőre kudarc, nem igen tudni miről is van szó.

Térjünk vissza az étkezőbe, ahol a második tálalás folyik. Kövessük a herceget, akivel Alekszej finom összetűzésbe kerül a dohányzóban. Aki kíváncsi, az hallgatózhat egy kicsit az étkezőben még, különben legjobb visszatérni a kabinunkba. Milos vár reánk, s miután rájön, hogy nem mi vagyunk a hőn várt Tyler, továbbá a vérfoltot is meglátja a padlón, nekünk esik egy késsel. Fegyverezzük le, majd beszélgessünk vele. Térjünk vissza az étkezőbe. A folyosón Tahinába ütközünk, aki éppen néhány utas kabinját kutatja át... mászkáljunk, hallgatózzunk az étkezőben, majd térjünk vissza. Miután Tahina elhagyja a mi kabinunkat megérkezünk Epernaybe, ahol a francia rendőrség átkutatja a kocsikat... legjobb gyorsan elbújni, erre a legmegfelelőbb a herceg kabinjában a fürdőszoba ("A" kabin). A "D" kabin előtt a ismét hallhatjuk a kissrác "meséjét" a hulláról, amit immár a kalauz is hall. Sok mindent nem tehetünk – lehet hallgatózni a dohányzóban, követni Tatjánát, de a legjobb lefeküdni és aludni egyet. Lesz egy szörnyű álmunk Tylerról (ekkor hagyjuk el a kabint, majd rögtön térjünk vissza), majd 3:38-kor ébredés – Strassbourgba értünk. Szóljunk be Annához az "F" kabinba, majd irány az "A" kabin. A hercegnek rohama van, akin – mint orvos – segíthetünk. Közben Anna is megérkezik, s megkéri Tatjánát vigyázzon valamire, mert fél, hogy az ő kabinját is átkutatják. Legjobb folytatni az alvást.

## 1914, JÚLIUS 25., MÜNCHEN

Ha eddig nem vettük magunkhoz a sálat, mely a kabinunkban a furcsa láda alatt található, most tegyük meg. A francia fiú mutat nekünk egy szép sípot, amin játszik is – érdekes esemény kora reggel... Keressük fel Milost a "G" kabinban, s hozzuk tudomására, hogy Tyler



Párizs, az indulás izgalmas percei

valamit üzletelni akart Augusttal. Milos kiegészítéséből megtudjuk, az lett volna a feladata, hogy egy "Firebird" nevű ékszert aranyra cseréljen, majd az aranyért fegyvereket vásároljon Augusttól a szerb ellenállási mozgalom számára. Visszatérve a folyosóra ismét a francia srácba botlunk, akinek új játéka van: egy bogár. A kalauzok az elveszett mesterkulcsról (minden ajtót nyit) beszélnek. Az ebédlőben találjuk Tatjánát, aki elvállalja, hogy lefordítja az orosz írást. Üljünk le a dohányzóba, hallgassuk a két hölgy beszélgetését, majd ürítsük ki a gyufásdobozunkat, és a doboz segítségével fogjuk be az asztalon futkosó bogarat. Keressük meg Augustot a folyosón, aki nagyon izgatott, ugyanis Münchenben tesznek fel a vonatra egy nagyon értékes szállítmányt... A müncheni pályaudvaron állva nem nehéz kitalálni mi is lehet a ládákban.

A dohányzóban és az étkezőben hallgatózhatunk, majd jön az első ebéd. Beszélgessünk Augusttal az ebédlőben, amíg Anna nem csatlakozik hozzá. Nézzünk el a folyosóra, ahol mutassuk meg a francia srácnak a bogarat. Térjünk vissza az étkezőbe, s ahol lehet, hallgatózzunk. Telepedjünk le Abbot mellé ebédelni. Láto-



# BEGŐZÖLVE



gassuk meg Kronost és Tahinát a privát kocsiban, akik azt hiszik, Annánál van a Firebird. Térjünk vissza a kabinunkba, ahol megleljük a orosz pergament és a fordítást. Irány az ebédlő. August és Anna beszélgetnek – miután átvonultak a dohányzóba, tovább követhetjük őket, s hallgatózhatunk. Nemsokára megjelenik Kronos és koncertre kéri fel Annát. Keressük meg a francia fiút, aki a sípot ajánlja a bogár helyett... természetesen áll az alku! Boutarel kérésére a kalauz elviszi Anna kutyáját a poggyászkocsiba. Menjünk a hátsó kocsiba, ahol a kalauz meghív minket is a koncertre. Az étkezőben kihallgathatjuk a szakács és alkalmazottja veszekedését. Menjünk a dohányzóba, és beszéljünk Sophieval. (Ugye mindenki ismeri?) Sétáljunk a folyosóra, s várjuk meg míg mindenki elhagyja a terepet, legfőként Tatjána az "A" kabint. Menjünk be, s a mosdó alól vegyük magunkhoz az aranytojást. A beteg herceg felébred, s valami olyasmit motyog, hogy mi vagyunk a kiválasztottak, akik dalra fakasztják a Firebird-öt... érdekes. Az "E" kabin előtt hallgatózhatunk, de legjobb lesz, ha gyorsan beiszkolunk a kabinunkba, és elrejtjük a ládába a tojást. Valahol Linz tájékán járhatunk, amikor a koncert elkezdődik. Üljünk le, élvezzük a zenét, és figyeljük Tahinat, aki egyszer csak lelép. Világos, hova megy: Anna kutyája a poggyászkocsiban, Anna pedig a koncerten hegedül. Miután Tahina visszatér, lépjünk le, s menjünk az "E" kabinba. Itt beleolvashatunk Rebecca unalmas naplójába, és átmászhatunk az ablakon Anna kabinjába. Anna kofferében egy érdekes levelet, az ékszeres doboz titkos rekeszében pedig az ellopott mesterkulcsot találjuk, amely minden ajtót nyit a vonaton. Menjünk a hálókocsi és privát szakasz közötti részhez, nyissuk ki a kivezető ajtót, s másszunk fel a tetőre. Irány a vonat hátsó része, ahol a színes üveggel borított részt rúgjuk be, onnan pedig ugorjunk le a privát részbe. [illegible] fekvő papír szerint Tylernél volt a tojás, amikor Párizsból elindult a vonat. Keressük meg a szekrény melletti kapcsolót, s a kinyíló titkos rekeszből vegyük magunkhoz az arannyal teli táskát. Szerzeményünkkel egyszerűen sétáljunk ki a koncertterembe, ahol lesz meglepetés. A bőröndöt dugjuk el a kabinunk ágya alá, majd vegyük magunkhoz a tojást. Menjünk túl az ebédlőn, egészen az első poggyászkocsiba. Nyissuk ki a kutya ketrecét, eresszük el, s rejtsük a ketrecbe a tojást. Most alkalmunk nyílik átkutatni August kabinját a mesterkulcs segítségével (3-as kabin). Térjünk vissza a koncertre, s miután véget ér vegyük magunkhoz a táska aranyat, és keressük meg Augustot. Kövessük a kabinjába, és ott mutassuk meg neki az aranyat. Miután leléptünk megjelenik Tahina pisztollyal kezében, s Kronoshoz hív, aki visszaköveteli az aranyát. Adjuk át neki, majd beszélgessünk Milossal a "G" kabinban. Kihallgathatjuk még Abbot és August beszélgetését, de a legfontosabb teendő, ami a Bécsbe érkezés előtt ránk vár, az a poggyászkocsiban van: keressük meg a ládát, melyet Münchenben raktak fel a vonatra, s próbáljuk meg kinyitni... Anna jelenik meg egy pisztollyal, mi pedig végre megtudhatjuk, hogy mi köze is van Tylerhez és a tojáshoz. Hát mondjuk elég hihetetlen történet, hogy Anna a már halott Tyler mellől vette magához a tojást, de azért úgy tűnik, hogy Robert elhiszi. Amikor Vesna, a szerb lány ránk támad, védekezzünk addig, amíg Anna a segítségünkre nem siet.



Kronos és Tahina, akik annyi bosszúságot okoznak nekünk



Na, ez itt Tyler. Őt találtam vérbe fagyva a kupé padlóján

## 1914, JÚLIUS 26., BÉCS

Térjünk be Annához az "F" kabinba beszélgetni, majd menjünk a hátsó hálókocsi és a privát kocsi közötti részhez, ahol kihallgathatjuk Alekszej és Tatjána beszélgetését: Alekszej fel akarja robbantani a vonatot, a lányt pedig rábírni nagyapja meggyilkolására... szép kis anarchista! Menjünk a 2-es kabinba, és kutassuk át Alekszej cuccait, s vegyük magunkhoz a detonátort. Hallgatózzunk a "C" kabin előtt, majd térjünk vissza a kabinunkba. Tatjána nemsokára felkeres minket, és a segítségünket kéri... van miben segíteni. Járjunk egyet a vonaton, majd dőljünk le pihenni. Miután felriadunk a nagyon is valóságos álomból, rohanjunk az "A" kabinba, ahol a herceg leszúrta Alekszejt, aki az életére tört. Mindjárt 10:40 – ez az időpont volt Alekszej naplójába is bejegyezve, ha még emlékeztek. Irány a privát kocsi és a hátsó hálókocsi csatlakozása... valami megütni a fülünket... méghozzá egy bomba ketyegése. Nyissuk ki a panelt és mozdítsuk el a bombát. Égessük el a gyufával a drótokat, majd forgassuk körbe a dobozt, s húzzuk ki a peckeket. A táviratot tegyük a relébe, amivel sikeresen hatástalanítjuk a bombát. Beszélgessünk Abbottal, majd kövessük Annát a kabinjába, aki nagyon fáradt, s szeretne aludni... egye fene! Nem telik el sok idő, és a szerbek elfoglalják a vonatot – egy ütés a tarkónkon, s legközelebb a poggyászkocsiban térünk magunkhoz. Szabaduljunk ki (nem lesz túl bonyolult, csak jó irányba kell mocorogni), szabadítsuk ki Annát, üssük ki a szerbet, majd menjünk a vonat hátsó részébe, és másszunk fel a tetőre. Menjünk a mozdony felé, s a rúddal támadó szerbtől szedjük el a vasat, és tegyük a sínre. Vesnát kicsit nehezebb lesz legyőzni: akkor tudunk rátámadni, amikor leguggolunk egy ütése elől. A győzelem után menjünk az ebédlőbe, ahol a többiek vannak fogva tartva. Beszélgessünk a herceggel és Tatjánával, majd kapcsoljuk le a hálókocsikat a vonatról. Augustnak nem nagyon tetszik a dolog... Menjünk a mozdonyhoz, s Anna segítségével likvidáljuk Milost. Anna ragaszkodik ahhoz, hogy állítsuk meg a vonatot, de ne engedelmeskedjünk – engedjük ki a féket és törjük át a sorompót. Belgrád táján járunk, s most nincs mit tennünk – menjünk a poggyászkocsi pótfülkéjébe, Annához, s nézzük a romantikus képeket. A rövid idill után a befejezés következik: Kronosba és Tahinába ütközünk az étkezőkocsiban – a Firebirdöt követelik. Hozzuk elő, majd a Tatjánától kapott fordítás alapján nyomjuk meg az ékköveket rajta a következő sorrendben: Ausztrália, Dánia (kék), Kína (piros), Sziget a Csendes óceánon (lila), Közel Kelet (zöld). Egy hatalmas aranymadár "kel" ki a tojásból, rubin szemekkel. Amikor Kronos vissza akarja záratni velünk a tojásba, használjuk rajta a sípot, mire a madár Kronosra és Tahinára támad... Tylert tehát a kíváncsisága ölte meg...

Most tessék hátra dőlni és élvezni a befejező képeket, és megnézni a kis történelmi leckét – az Európa térkép alakulását 1914-től Trianonon át napjainkig.

*Koronczai Gáspár*



Ugye, ugye mindenkit érnek meglepetések!

**the last express** — Kiadja: Broderbund

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX66, 8MB RAM, 4xCD, SVGA

✓ Szokatlan technikájú kivitelezés ● élethű hangok ● nem lineáris játékmenet
✗ Kicsit elavult már ez a stílus ● ha egyszer elakadtunk, akkor aztán végleg

**73%**

# Bug Too!

## Tücsök és bogár



A Segának immár jól bevált szokása, hogy minden nagyobb Saturnos durranást PC-re is megjelentet, ezért várható volt, hogy a Bug Too! is átírásra kerül. Azt azonban talán senki sem várta, hogy ez a konverzió ilyen hamar megérkezik, majdnem egyidőben a Saturn-változattal. (A Touring Car állítólag már egy időben fog kijönni Saturnon és PC-n.) Minthogy a játéknak az első része is megvásárolható PC-re, a főhős, azaz Bug talán már nem ismeretlen senki számára. Egy apró zöld bogárról van szó, aki foglalkozását tekintve filmsztár. Szegény Bug mindig valamilyen veszélyes filmes kellékek közé keveredik, ahonnan nekünk kell kivezetnünk – természetesen nincs ez másképp most sem.

A játék a lényegét tekintve egy az egyben megegyezik az első résszel: a 3D-s térben összevissza kacskaringózó pályákon a **Bug Stop feliratú táblákat** kell megkeresnünk, s eközben minél több tücsköt-bogarat, csápot és még több tucatnyi más ellenfelet kell agyontaposnunk, továbbá minél több "kincset" kell begyűjtenünk. Ha 100 kincset összeszedünk, bonuspályákra juthatunk. Szerencsére a játék készítői okultak az előző rész hibáiból, így a pályák már nem olyan teljesíthetetlenül hosszúak, és jóval izgalmasabbak, azaz változatosabb ellenfeleket és háttérelemeket láthatunk. Gyakoriak a titkos pályarészek, az elágazások, valamint a kapcsolók, melyek átállítása a legkülönbözőbb hatásokat eredményezi. A kapcsolók legtöbbje általában a továbbvezető utat fordítják más irányba, de akad olyan, amelyik liftet működtet, és van olyan is, amelyik egyszerűen csak csapda. Ellenfelekből tehát nincs hiány: minden helyszínen legalább 3-4 fajta ellenség grasszál, s ott vannak még a guruló kövek, az elmozduló sziklatömbök és egyéb csapdák.

A készítők a legnagyobb újításnak a **két új szereplőt** szánták, ezúttal ugyanis nem csak Buggal, hanem Bug "házőrzőjével", Maggot kukaccal és Bug barátjával, a discós öltözékű SuperFly-jal is lehetünk. Az új karakterek sajnos új mozdulatokat nem tudnak, ezért az igazat megvallva sok hasznukat nem vesszük, csupán a viselkedésük tér el némileg. SuperFly egy kicsit gyorsabb, jobban tud repülni és többet beszél mint Bug, míg Maggot Dognak az alacsony mivoltát használhatjuk ki: például a tüzet köpködő csapdák lövedékei egyszerűen elsüvítenek a feje fölött. Hőseink a következő mozdulatokra képesek: a gyalogláson kívül tudnak futni (Space), ugrani (Ctrl), ugrás után a levegőben pár másodpercig lebegni (újra Ctrl), lehajolni (Enter), és köpködni (Shift), ha már felvették az erre a célra szolgáló zöld trutymót.

Az egyes pályák több helyszínből állnak, melyekbe egy "összekötő" helyszínről léphetünk be. Minden pálya végén egy főellenség vár ránk, elsőként például egy hatalmas, tüzet okádó sárkány. A filmes világ hat műfajába tehetünk látogatást, kezdve a horrorfilmek kísértetekkel teli temetőjétől egy vízalatti pályán keresztül egészen a sci-fi filmek jellegzetes díszletéig. A helyes út megtalálása legtöbbször nem is olyan egyszerű: az út irányát elforduló platformokkal kell átváltanunk, liftezgetnünk kell, vagy épp teleportokon keresztül kell közlekednünk. Figyelem: a Saturn verziótól eltérően **a PC változat nem ment automatikusan állást**, tehát ezt manuálisan kell megtenni. Ehhez az Esc-et vagy az M-et kell lenyomnunk, mire megjelenik a játék menüje, s ebben találjuk a Load/Save opciókat. Itt a Game Controlsnál egyébként az irányítást is megváltoztathatjuk.

A Bug Too!-val nem csak egyedül, hanem **párosan is lehet játszani** (Two Player). A két játékos üzemmód annyit tesz, hogy a játékosok felváltva, tehát fordulónként vehetik át a kiválasztott szereplőjük irányítását. Ha ezt az üzemmódot választjuk, a Durationnel meghatározhatjuk az egyes fordulók hosszát, a Mode-nál pedig azt adhatjuk meg, hogy a fordulók után regenerálódjanak-e a bonustárgyak és az ellenfelek, vagy sem.

A Bug Too! PC verziója majdnem egyenértékű a Saturnos változattal, csak kár, hogy néhány grafikai effektus gyengébbre sikerült. A temetőre leereszkedő köd például szörnyen béna, egyszerűen csak elhomályosodik a kép. Ennél is nagyobb gond azonban, hogy a játékban Bugon kívül is találtam bugokat, méghozzá valahol a program kódolása környékén. Az ellenőrzési pontok ugyanis nem a legtökéletesebben funkcionálnak: megesik, hogy Continue után (vagyis a folytatási lehetőség igénybevételét követően) is a legutóbbi ellenőrzési pontnál hagy minket a játék (ez ugyebár még nem is lenne baj), de ami rosszabb, néha fogja magát a program, és egy sima életvesztés után – érthetetlen módon – visszarak minket a helyszín legelejére, noha már a második vagy harmadik ellenőrzési ponton is túljutottunk. A program hardverigénye és a gyorsasága teljesen korrekt, de hát ez nem is csoda, hiszen szó sincs SVGA grafikáról, a figurák pedig csak sprite-okból vannak megalkotva. Bár a konverzió a fenti hibákat leszámítva jól sikerült, egy biztos: a Bug Too!-nál láthattunk már jobb platformjátékot is PC-n.

V.Z.



SuperFly az ókorban garázdálkodik



Bogarunk hamarosan leckét kap elektromosság hatásaiból!



A kísértetek Rubik-kockázással töltik az üres perceiket



Maggot Dogot egy csáp próbálja az útjáról eltántorítani

**bug too!** Kiadja: SegaSoft

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Gyors és szép grafika • manuális mentési lehetőség
✗ Néhány programhiba becsúszott

**77%**

# PANDEMONIUM!

## Joke-olom, a bácsi viccel?!

Ha a régi platformjátékok hangulatára vágysz, de a grafika terén már nem elégszel meg akármivel, akkor számodra a Pandemonium az ideális választás. Ez a játék iskolapéldája annak, hogyan lehet a jól bevált 2D-s játékmenetet egy teljesen 3D környezetbe ágyazni. Nem véletlen, hogy a konzolokon való megjelenése óta már több követője is akadt. A Pandemoniumot legegyszerűbben úgy lehetne jellemezni, hogy egy 3D-ben játszódó mesefilm, aminek a főszerepét ránk osztották. A játék két varázslótanoncról, Nikkiről és Fargusról szól, akik igen felelőtlen módon meglovasítják mesterük egyik varázskönyvét. Az ártatlan gyerekcsínynek induló mulatságból hamarosan rémálom válik: az egyik varázslattal ugyanis tűzijáték helyett egy veszedelmes démont varázsolnak elő, a szörny pedig elnyeli az egész várost...

Nos, a Pandemonium ezután már csak ránk vár; vissza kell terelnünk a szörnyeket oda, ahonnan jöttek. A varázstérképen a két szereplő közül bármelyiket választhatjuk (az X-szel). Kétséget kizáróan azonban a lány, Nikki a hasznosabb karakter, ugyanis azelőtt cirkuszi akrobata volt. Az ő specialitása a levegőben való ugrás: amikor Nikki a levegőben van, az ugrás gombját újra lenyomva még egyet ugorhatunk. Ez a mozdulat sok helyen szinte nélkülözhetetlen, s bizony az ilyen helyeken Fargus specialitásával, a cigánykerékkel nem sokra megyünk (ezt az akciógombbal lehet előcsalni). A cigánykerékkel egyébként az ellenfeleket intézhetjük el, de ugyanezt megtehetjük úgy is, ha rájuk ugrunk. A harmadik és egyben a leghatásosabb módszer a szörnyek likvidálására, **ha varázslatokat szedünk össze** (pulzáló gömbök). Kétféle tűzgolyó varázslat van, amelyek hatásukat tekintve ugyan azonosak, de az egyik újratermelődik, miután felvettük. A harmadik típusú varázslat a fagyasztás: ezzel egy időre lefagyaszthatjuk a démonokat, s azután széttörhetjük őket. Végül van még egy kicsinyítő varázslat is, aminek használata után egyszerűen eltaposhatjuk az ellenfeleinket. Fontos tényező, hogy amint sérülünk, a varázstudományunkat abban a pillanatban elveszítjük, tehát az ellenfelekkel való ütközést már csak ezért is érdemes elkerülni.


Fargus az ugrálós feladatokra nem annyira alkalmas

Hőseinknek 18 szintet kell felderíteniük, és három óriás démont kell leküzdeniük. Minden sikeresen vett pálya után pályakódokat kapunk. A sima pályákon mindössze a kijárat, vagyis a végső teleport megkeresése a cél, de eközben gyűjthetjük a kincseket is. Ha a kincseknek sikerül bizonyos százalékát összeszedni, bonusszintekre kerülünk. A másik gyakori tárgy a kulcs. A kulcsok egyrészt nyithatják egyszerűen csak a továbbvezető utat, de megnyithatnak titkos leágazásokat is, amelyekre rátérve extra bonusokat gyűjthetünk be.

A pályák formatervezése és a grafikai kivitelezése abszolút profi munkára vall: mindenütt csúszdák, ugratók, létrák váltják egymást, a **fantasztikus "kameramozgatás"** következtében pedig szédítő mélységeket és magasságokat érzékelhetünk. Egyszerűen nincs két azonos képernyő, s ez a terep ráadásul még hatalmas is. A túlzott nehézség elkerülése végett néhol ellenőrzési pontokon haladhatunk át, így meghalás esetén nem kell mindig elölről kezdenünk az egészet. Megesik, hogy bizonyos pontokon áthaladva **hőseink valamilyen állattá változnak**. Lehetünk például béka, teknős, rinocérosz vagy sárkány. Ez azért van így, mert ezeket a részeket normális, emberi formában általában nem is lehetne teljesíteni. A sárkánnyal például tüzet tudunk fújni, amellyel jókora útakadályokat is eltakaríthatunk.

A játékmenet tehát változatos, de mégsincs túlbonyolítva. Kijelzőből is csak három van: az egészségünket jelentő szívek, az életeinket szimbolizáló ankh jel, és a begyűjtött kincsek számlálója. Az irányítás szintén egyszerű, a billentyűzetkiosztást pedig mindenki ízlése szerint beállíthatja. Mindössze egy Esc-pet kell nyomni, majd a felső Options menüből a Keyboardot választani. Ugyanebben a menüben található a Performance opció is, ezt a "lassabb" géppel rendelkezőknek lehet ajánlani, ennél a pontnál ugyanis a poligonok árnyékolását egyszerűsíthetjük le, s így növelhetjük a játék sebességét.

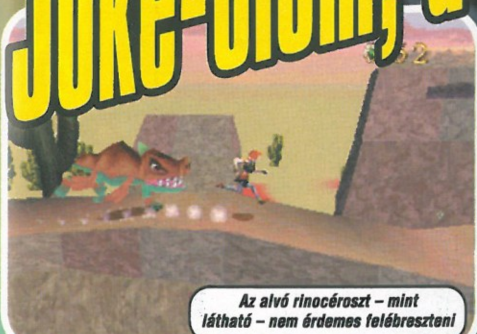

A sárkány tüzével egész falakat robbanthatunk ki

Befejezésül néhány szót szólnék a PC változat sajátosságairól. Először is vessetek egy pillantást a minimum gépkövetelményre. Ehhez annyit fűznék hozzá, hogy egy P133-ason a program már eleve csak VGA-ban élvezhető és még úgy se számítsatok valami eget rengető sebességre. Ráadásul a szél, a víz, vagy a tüzek effektusa sokkal gyengébben lett kivitelezve, mint PlayStationön. **Ha nincs 3Dfx kártyátok bizony ettől a programtól ne várjatok sok jót.** A Pandemonium PC változata remekül szemlélteti, hogy az ilyen stílusú játékok fejlesztésére még mindig a konzolok a legalkalmasabbak. Hiába: ahhoz, hogy egy PC megközelítse a PlayStation 3D-s grafikai tudását, mindenképpen szükséges egy (a PlayStationnel azonos értékű) 3Dfx kártya is... No comment.

V.Z.




A második nagyfőnök egy méretes kalapács társaságában iramodik a nyomunkba


Az alvó rinocéroszt – mint látható – nem érdemes felébreszteni

**pandemonium** — Kiadja: BMG

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNYOSSÁG | G |
| JÁTSZHATÓSÁG | G |
| SZAVATOSSÁG | G |
| ZENEBONA | A |

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Gyönyörű grafika • klasszikus játékmenet

✗ 3Dfx kártya nélkül lassú

**89%**

Amikor egy játék főhőséül egy virslit választanak, az már önmagában is gyanús. De ha még azzal is fokozzák, hogy birka módjára klónozzák, az már szinte fájdalmas. Pedig a legvadabb dolgokról még nem is ejtettem szót: a Greenpeas-ről, a zöldborsók és egyéb zöldségfélék érdekvédelmi szervezetéről, no meg az allergiás dió-terminátorról. Minden kétséget kizáróan egy szenzációs főzet került a kalandorok tányérjára: virsli, mustárral, savanyított zöldségkörettel és némi csokoládés keksszel. Vegetáriánusoknak semmiképpen nem ajánlott, ugyanis a zöldségféléket alsóbbrendűeknek tekintik a játékban, és szép számmal hullanak is a virsli – a neve Peperami – ténykedésének köszönhetően. De vessük csak bele magunkat a történet sűrűjébe, Snackopolisba, a felhőkarcoló és panelház rengetegbe, ahol mindig 6:39:14-kor ébreszt a kakas, s valaki mindig fegyverrel válaszol a kukorékolásra. Snackopolis kormányzója a jó öreg tudós-feltaláló-génkutató Pepereinstein, aki éppen Peperami klónozásához készülődik, amikor a fények kialszanak a laborban, s valaki elrabolja a drága tudóst. Vajon a csonthéjasok voltak? Vagy a kekszek? Esetleg a zöldségek? Ekkor még mindent homály fed...


Az éjszakai klub bejáratát morózus hangulatban lévő kekszek vigyázzák

Azt hiszem már a bevezetőből is ki lehetett találni, hogy egy elképesztő állatság, illetve zöldség született, egy eddig az ismeretlenség homályába burkolózó szoftverháztól, a Microtime Mediától. Fergeteges grafikáját – főleg az animációkat – azt hiszem, nyugodtan egy lapon említhetem a Day of the Tentacle-lel, a hangok pedig – szerintem – túltesznek minden eddigi kalandjáték narrátorának a hangján. Már a hanghordozástól is röhögőgörcsöt kap az ember, s ezt még fokozza a különlegesen fárasztó szöveg és poénzuhatag, valamint az animáció. Bár a kiadó neve tényleg ismeretlen, de a programnak minden kalandor gyűjteményében ott a helye!

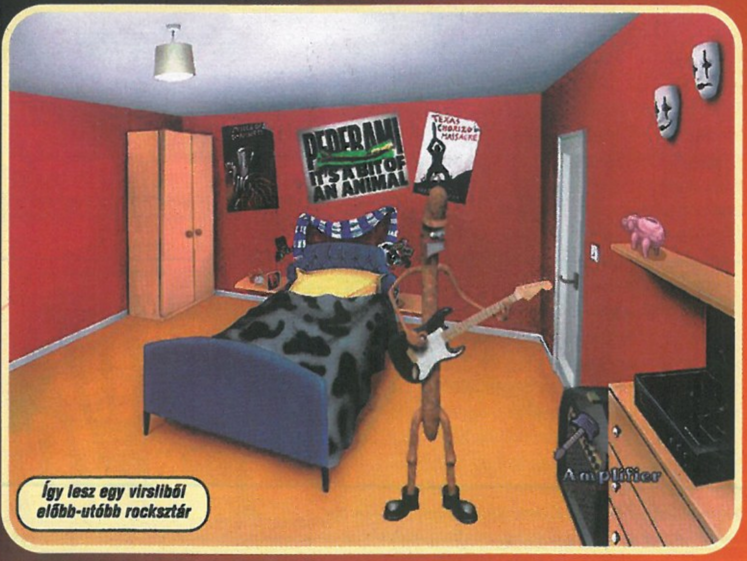

Toni paradicsom, minden zöldségek keresztapja

A kezelése nem bizonyult túl kezesnek, de megszokható: jobb gombbal jön elő egy menü, ahonnan azt az ikont kell kiválasztani, amit a cselekvéshez használni akarunk. A save/load menübe az F6 segítségével léphetünk. Több szót nem is fecsérlek, jöjjön a leírás a virsli kalandjairól.

## AZ ELSŐ NAP

Hmmm. Valaki galád módon bezárt a szobánkba, így virslinkkel először nézzünk körül a nappaliban: egy levél a kályha felett, melyben a HIT teleportrendszertől értesítenek, hogy már csak 2 $nack van a számlánkon. A szekrényből vegyük magunkhoz a tollseprűt, majd huppanjunk bele a fotelbe. Műsor nincs, de a TV egyben teleportként is működik: válasszuk célként a Peperami toronyház előterét, s máris szabadnak érezhetjük magunkat. Első utunk vezessen a lépcsőhöz, az alján egy doboz gyufára lelünk rajta a Csonthéjasok klubjának emblémája. Másszunk fel a lépcsőn, s vizsgáljuk meg közelebbről a másvilágra küldött fahéjas kekszet: a kulcscsomónk! Szerzeményünkkel menjünk be az első ajtón... bocs, harmadikat akartam mondani... és nyissuk ki hálószobánkat, ami balra van. Nézzük mi hasznos dolog található egy virsli szobájában: először is ott van egy gitár, melyen Peperami rögvest bemutatja virtuóz játékát, amint rákötjük az erősítőre. Itt található a malacpersely is – halásszuk ki belőle megtakarított pénzünket, mert az utazásokhoz szükség lesz rá. Egy virsli étrendjére oly jellemző pizzamaradványokat tegyük el, majd menjünk ki és vágjuk zsebre a széket. Hagyjuk el lakásunkat és szálljunk a turbó liftbe. Első célpont az első emelet, ahol vegyük magunkhoz a sütőkesztyűt az asztalról, majd menjünk át a laborba. Bár virslink igen hórihorgas, de neki is szüksége lesz az imént felszedett székre, hogy elérje a klónozási kézikönyvet. Valami gyanús hallatszik a szekrényből... Ne habozzunk, nyissuk ki: egy mély álomba zuhant keksz hortyog benne. Dugjuk a szájába a lufit, s miután felfújta döfjük bele a konyhakést. Utóbbit természetesen a konyhánkban találjuk... Ha már úgyis visszamásztunk a konyhába, vegyük ki a reszelőt a szekrényből, s tegyük melegre a pizzánkat. A sütőkesztyű most jól jöhet. Ott tartottam, hogy felébred a keksz és valamit motyog Peppereinstein elrablásáról, majd hazahúz túrósbatyuhoz, a feleségéhez. A párnáját tegyük el, majd szálljunk be a liftbe. Ha emlékeim nem csalnak, a lift előtt egy kódszó darabka hever a földön – ajánlatos felvenni. Ugorjunk fel Peppereinstein laborjába, ahol egyelőre sok jót nem tudunk tenni, de egy dióhéjba botlunk – talán a csonthéjasok követték el a galád tettet? Kolbászoljunk a Peperami rezidencia elé, s hívjunk egy taxit. Először menjünk a Night Clubba, ott vegyük el a telefon mögül a fegyverbolt szórólapját, majd menjünk le a klubhoz. Sajnos a klub kizárólag kekszeknek van fenntartva. Sebaj, rosszalkodjunk egy kicsit a klub előtt: balra beverhetjük egy diszkós keksz fejét, jobbra pedig felrúghatunk egy kukát. A szemét között egy remek feszítővas is akad, aminek még nagy hasznát vehetjük. Egyelőre hagyjuk el a terepet, s menjünk ki az utcára, ahol egy HIT terminál üzemel. Ez amolyan teleport, bárhová elszállít. Először menjünk a dokkhoz, ahol egy zárt sufniban landolunk. Egyetlen hasznos dolog itt a franciakulcs. Másszunk vissza a gépezetbe s célozzuk meg a Tuber Towert, az őr mögül csórjunk egy levelet, amit egy édes, vaníliás mignon lánynak címeztek a Penthouse lakosztályba...


Ezt a beállítást még a 'Délidő' c. western rendezője is megirigyelhetné



Így lesz egy virsliből előbb-utóbb rocksztár




Életünk legszexisebb süteménye

Jó lenne felkeresni, de a lift egyelőre rossz. Mielőtt visszatérünk az éjszakai mulatóhelyre, teleportáljunk a kalória galériába, ahol az őrtől kellő ütlegelés után elszedhetjük a lándzsáját, aminek a végén egy újabb kóddarab található. Az klubba való bejutás kifejezetten nehézkes: szép szóval nem megy, úgyhogy próbáljuk meg a csatornán keresztül. Feszítővassal nyissuk ki, majd menjünk le. Pech: a virslinek nincs infralátása, úgyhogy a terv dugába dőlne, de szerencsére hatalmas bendője van! Úgyhogy kapjuk fel a csatornafedelet és nyeljük le – a két buta kekszkidobó így minket is keksznek néz. Bent rögtön el is adhatjuk a csatornafedelet egy zugkereskedő gombának. A pultnál azonban érdekesebb dolgok várnak. Az azonosíthatatlan fajtájú, minden bizonnyal növényi eredetű hölgyet hívjuk meg, majd miután lelépett, kezdjük meg az iválszatot. Peperami rögtön szóvá teszi a sör pocsék ízét, mire a csapos elmegy hordót cserélni, s mi ezalatt lenyúlhatjuk a kulcsot. Menjünk át a tánctérbe, ahol kinyithatunk egy panelt, ami mögött a vízcsap található. A franciakulccsal nyissuk ki, mire a dizsiző kekszek szó szerint eláznak – szabad az út a klotyóba! Mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki, milyen bekopogtatni az első ajtón... az élmények után vegyük magunkhoz a kölnit, és ezzel véget is ért az első nap.

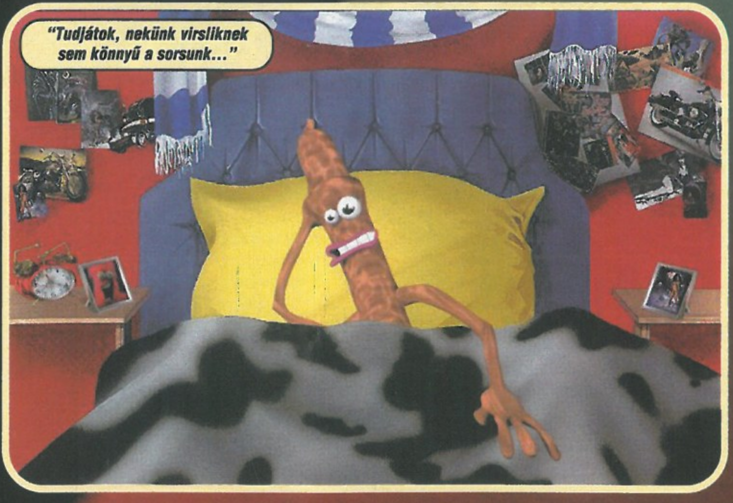

Vegyeskereskedés vegyes zöldségekkel

## MÁSODIK NAP

Felkelés után olvassuk el a friss újságot, majd taxizzunk a belvárosba. Itt rengeteg mindennel találkozunk: először beszélgessünk a koldussal, aki újkrumpli korában fergeteges varázstrükköket tudott. Egy üveg borért hajlandó bemutatni egyet. Továbbá itt van Luigi biliárdszalonja, ahová csak az mehet be, aki nagyobbat szellent az ajtóra, mint Luigi... A Greenpeas zöldségvédő ligához is érdemes betérni, Peperami minden agresszióját kiéli a borsókon, paprikákon és egyéb zöldféléken. Mielőtt a déli utcába betérnénk, a TV szalonban lévő HIT rendszerrel teleportáljunk el a Tuber Towers-be, és csenjük el a virágot a bejárat elől. Ezenkívül soha vissza nem térő alkalom kínálkozik feszítővasunk elcserélésére a liftszerelőnél. Cserébe drótvágót kapunk. Így felszerelkezve nyugodtan mehetünk a déli utcarészbe, ahol a bordélyház (lenge öltözetű sütemény illegeti magát a kirakatban) mögötti dróthálót iménti szerzeményünkkel átjárhatóvá tehetjük. Jobbra ráakadunk a fegyverboltra. A tulaj kérésére mutassuk fel a szórólapot, majd bent randalírozzunk egyet: nyomjuk meg a riasztót vagy próbáljunk meg valamit lenyúlni ( a lőszereket büntetlenül eltehetjük). Akciónk hatására kidöcög a tulaj, egy dió-terminátor, s nem menekülhetünk partvisának csapásai elől... hacsak nem lengetjük meg az orra előtt a virágcsokrot, amire allergiás, és rögtön hanyatt vágódik. Vasbetétes csizmáját tegyük el, s rögvest használjuk a törésálló kirakaton, ami mögött egy remek puska lapul. Hagyjuk el a boltot, s bóklásszunk tovább a sikátorban – a pénztárcát csak a bátrak próbálják felvenni! Útközben az egyik szemetesben Hungry Houdini szabaduló művész szakkönyvét találjuk. A sikátor végén ránk támadó kopasz diók ellen leghatásosabb fegyver a párna (a program a gyenge idegzetűeket figyelmezteti, hogy az agresszív, párnával elkövetett brutalitást nem bírók hagyják el a szobát). A párnacsata és néhány sarok után beleütközünk a Diók bárjába, ami az eddigi bizonyítékok alapján nagyon is gyanús hely. Bejutni csak akkor tudunk, ha van valamilyen hangszerünk, és játszunk is rajta. A gitár természetesen nálunk van, így egy rövid koncert után közkedvelt vendégek leszünk. A keksz klubból ismerős hölgy is itt van, s néhány pohár után átad egy telefonszámot, amelyen beszélhetünk a bár tulajával. Ha már erre járunk, kérjünk valami kaját, jól jöhet még Luiginél. Lencse! Remek! Ugorjunk át Luigihez, bár kevésnek bizonyul a lencse hatása... sebaj, a vegiburger már megteszi... vegyünk egyet a bárban, majd ismét próbálkozzunk: az ajtó tokostul beszakad. Az útban lévő álnok gombát rakjuk félre egy biliárddákóval, majd beszélgessünk el Tonival, a paradicsomok keresztapjával. A pizzánkért cserébe értékes dolgokat kapunk tőle: egy üveg bort és egy kódszó darabot. A bort természetesen vigyük a koldus krumplinak, aki bemutatja a köddé válást. Egyedül egy gomb marad utána... Taxizzunk vagy teleportáljunk el a Night clubig, s hívjuk fel a bárban kapott számot. Mást nem hallunk, csak annyit: nuts! Menjünk be a bárba, s az őrnek verjük ki a balhét... Peperami többször is kiejti a nuts szót káromkodva – ami 'diókat' és francot is jelent angolul. És egyben a kód is. Bent egy kedves öreg dió fogad, aki azt állítja, hogy jó barátja Peppereinsteinnek (lehet, hogy mégsem a diók voltak?). Mielőtt elmegyünk, vegyünk magunkhoz néhány konzervdobozt, amiket Peppereinstein hagyott az öreg diónál. A szavatosságot nézzétek meg, és írjátok le, ugyanis azok a kódok a laboratórium ajtaihoz. Mi jöhet még ezután, mint a labor? Irány a Peperami rezidencia, a lifttel a labor, s nyissuk ki az északi ajtót az egyik kóddal. A liftezéshez túl könnyűnek bizonyulunk, így kapjunk fel egy ládát, s tegyük be azt is. Lent az áramfejlesztőt találjuk, ahol a három kart úgy kell variálni, hogy mind a három mutató a piros mezőbe kerüljön. Ha sikerült, menjünk fel a lifttel (előtte szedjük ki a ládát), s ha minden igaz, véget is ért a nap.


A mellékhelyiség hagyományos...


...és nem renendeltetésszerű használata


"Tudjátok, nekünk virsliknek sem könnyű a sorsunk..."

## A HARMADIK NAP

A végjáték következik. Az újságból megtudhatjuk, hogy Peperami öngyilkos lett és Carlos, a répa, a néhai tudós és kormányzó emlékére kinyitja a kalória galériát, ahol a mester szobrát lehet megtekinteni. A galéria egyelőre tömve van, bejutni lehetetlen, így elsőnek menjünk a Tuber Towerbe, s kéredzkedjünk fel a süteménylányhoz a Penthouse lakosztályba. Az őr nem hajlik a dologra, úgyhogy vegyük kézbe a tollseprűt és tanítsuk móresre. Az út immár szabad, a lift működik, egyedül a Penthouse lakosztály gombja hiányzik... nem baj, épp van nálunk egy gomb. A hölgy kicsit ridegen fogad, de a kölni hatására egészen ellágyul, s elmondja, hogy Peppereinstein él, s amit kiállítanak a kalória galériában, az ő maga. A mai nap az utolsó esélyünk, hogy megmentsük Peppereinsteint, különben örökre búcsút mondhat Snackopolis régi kormányzójának. Hogy ki pályázik a helyére? Ezt már nem tudjuk meg, mert egy partvissal fejbe csapnak, s egy pincében ébredünk megbilincselve. A szabadulás módja sajátos: csak Hungry Houdini kézikönyvét kell használni, s a legördülő függönyök mögül szabadon mászik ki Peperami... Innen még ki is kell jutni valahogy, s ehhez a felső nyíláshoz kéne eljutni. Rugdaljuk az öreg csövet, amíg megreped, s a kiáramló víz felemel a nyílásig.

Ami most következik, azon sok kalandor meg fog lepődni: egy Doom-szerű rész, ahol gonosz gombák, borsók és egyéb szörnyűségek között kell ráakadni 7 CD-re és az utolsó kóddarabra... Ha sikerült, a Peperami rezidenciában találjuk magunkat, ahol Carlos és serege már gyülekezik... egyedüli lehetőség, egy Peperami sereg felállítása! Irány a klónozó terem, kapcsoljuk be a számítógépet, adjuk be a kódot (lederhosen) és élvezzük, amint sok virsli sok répát győz. Persze a hatás kedvéért Carlos meglép, de Peperami utána veti magát, s egy végső Doom rész következik a dokk negyedben. Nem lesz könnyű, de megéri!

*Gáspár*

**animal** — Kiadja: Ocean

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX2/66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Hatalmas zöldség, akarom mondani poén • súlyos animációk
✗ Kicsit rövid

**92%**

Ott hagytuk abba az előző részt, hogy megérkezünk Zeelich bolygóra, pontosabban Otringal városába. Kövessük kísérőinket és lépjünk be az épületbe. Kicsi Joe épp szembejön a túloldalon és sajnos a nevünkön köszönt, nagy lelkesedéssel. Ennek következtében mindketten a börtönszekció lakói leszünk, és még az ünnepi varázslóöltözetünktől is megfosztanak bennünket. Kobold barátunk nagyon érzi magát a cellájában ezért átteleportál hozzánk. Elbeszélése szerint ez a standard eljárás minden twinsuni varázslóval, mellesleg az esmersek a gyerekek elrablását is tervezik. Közben a börtönőr bácsi észreveszi, hogy pont eggyel több személy van a magánzárkánkban, mint amennyi megengedhető, és az intézkedéshez kinyittatja a rácsot. Kezdjük meg a börtönlázadást, adjunk neki sok és erős pofont és máris (majdnem) szabadok vagyunk. Folytassuk a lázadozást a galérián található őrökön egészen annak túlsó végéig, és vegyük fel az asztalról a fordítógépet. Így már érthetővé válik méhszkitó ("mosquibee") rabtársunk szabadság utáni sóvárgása. Nyissuk ki a celláját a galérián található karral. Javasolja, hogy ne a főbejáraton távozzunk. A hátsó udvarra vezető lézerkaput a bal oldali piros kapcsolóval hatástalaníthatjuk. Mehetünk a másik kapu felé is, de készüljünk fel három gumibotos virsli együttes támadására. A túlélőknek javaslom, hogy üljenek le és riadjanak fel néhányszor az itt található padról, mindaddig amíg teljesen felpumpálják magukat. A kijutáshoz a narancsszínű gombot kell a labdánkkal a falba paszírozni. Kint még két zöldsapkás katona feni ránk szuronyát. Szóval menjünk inkább hátul. Itt csak egy mini birodalmi lépegetőt kell megbotlatnunk és ha felrobbant, a megrongálódott kerítésrészen kisétálhatunk. Ugorjunk be a szomszédos kutyakiképzőbe a szalmabáláról és kutassuk át a bal oldali ebólat. Fertőzéshez nem, de némi készpénzhez és egy extra élethez juthatunk. A jobb oldali kuckót csak a verekedős kedvűek piszkálják. A kutyakiképzővel szemben áll az űrkikötő épülete. Itt a kifelé mutató nyíllal jelölt folyosón (jobb oldali) és a végén lévő aknán leesve a leszállóhelyre érkezünk. A megjelenő két katonát gyúrjuk bele a betonba. Az űrhajót berhelő szerelőtől megtudhatjuk, hogy igazán ideje volt már a karbantartásnak, mellesleg útvonallemez nélkül semmiképp nem üzemképes a masina. Menjünk be a torony formájú épületbe, és az őröket itt is likvidáljuk. (Itt lehet gyakorolni a labdával a mandíner technikát, aminek a későbbiekben jó hasznát vehetjük.) Caplassunk fel a toronyba. Itt ne bántsunk senkit és ügyet sem vetve a katona nyafogására lopjuk el a fogaskerék-szerű útvonallemezt a sarokban álló gépből. Aki még egy kis szórakozást is akar a megfeszített munka után, az a fogantyúkkal ellátott gépet babrálva lezuhantathat egy igazi ufót. Küzdjük vissza magunkat az űrhajóhoz (az irányítótorony bejárata a narancssárga gombbal nyitható). A hajó felső szintjére felmászva tegyük az útvonallemezt a gépbe és ezzel gyakorló UFO tolvajokká válunk. Rövid szárnyalás után újra a Twinsun bolygó földjére lépünk, pontosabban pottyanunk. Miután visszanyertük eszméletünket, Zoé rádiózik ránk. A helyzet súlyos, igyekezzünk haza. Ez a legcélszerűbb módon a háztetőkön keresztül és futólépésben tehetjük, mivel az egész Citadel sziget a birodalom görkorcsolyás elitegységeivel és szögesdrót akadályokkal van tele, a helyszínen megjelenő és gyorsan felpofozandó bérgyilkosról már nem is beszélve. Otthon Zoé közli, hogy a gyerekeket elrabolták, Jerome Baldino a holdra távozott, de hagyott nekünk egy csomagot a központi csomagraktárban, ezenkívül próbáljunk tanácsot kérni a varázslóiskolában. Menjünk hátra a kertbe és Süsü hátára pattanva célozzuk meg a Sivatag-szigetet.

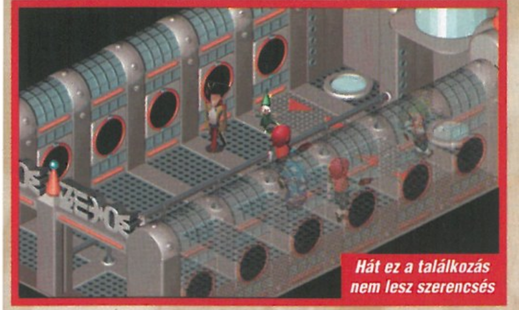
Már ez a sziget is militarizálódott, ennek örömére a leszállóhelyünk közelében lévő kapun kondítsuk meg a harangot (álljunk alá és W). Amikor beállt teknőctutajunk, ugorjunk a hátára, és a kis szigetnél leugorva vegyük fel az extra élet tartódobozt. Ezután nyomuljunk a varázslóiskolába. Az iskolaigazgató szerint elég gyengén vagyunk felszerelkezve és az esmersek ellen mindenképpen szükségünk lehet Sendell gömbjére, melyet a Citadel szigeti csatornarendszerben zárt jégbe Időjárásvarázsló barátunk. A jeget csak egy villámcsapással lehet felolvasztani. Csodás. Keressük meg dínó barátunkat és térjünk vissza Citadelre.

Lehetőleg élve próbáljunk eljutni a csomagmegőrzőbe (a gyógyszertárral szomszédos épület). Itt közlik, valóban van egy barna, tetején nagy címkét viselő csomagunk. A nyitott ajtón át kövessük a padlóra festett fekete nyilakat. A központi teremből hurcoljuk be a daru segítségével azt a bizonyos csomagot a lift nyílásába. A darut a megfelelő irányítógombokra állva kezelhetjük. A következő teremben a lift tetejéről toljuk el a ládát a túloldali liftre. (A henyélő raktárossal nem érdemes foglalkozni, csak ha sok pénzünk van.) A görgősorokon sportos hangulatban, mindig a haladási irányuknak ellentétes oldaláról ferde irányban lökdössük át a cuccot. (A három egymás mellé állított hordóból ne felejtsük el kiszedni az extra életeket, egyébként is kutassunk át minden hordót és kartondobozt.) Ugorjunk le, és hívjuk le a liftet a kapcsolóval. Tologassuk a ládikót a következő raktárosig. A lökdöső dugattyú előtt megállás nélkül toljuk át, nehogy feltolja a görgősorra. Az itteni raktáros sokat dumál, ezért adjunk neki egy nyaklevest. Ha már nem zavarog, toljuk a ládánkat a bezárt ajtó elé. Ennek kulcsát a felső futószalagról a fekete ládák tetején lévő kartondobozra ugorva szerethetjük meg. Sokobanozzunk tovább. A kerengő végénél a ládát úgy állítsuk be, hogy a tetejére, aztán a falnyílás alatt álló fekete ládára ugorva átjuthassunk a túloldali szobába. Itt húzzuk meg a III-as számú kart. Ha a 102 fabatkával kitömött dobozka megérkezett, trappoljunk vissza a központi terembe és ismét bányásszuk ki a ládánkat. Aztán a ládák között lustálkodó rakodóra bízzuk rá a cipekedést – minő csoda – 102 fabatkáért. Menjünk a nyilakon visszafelé a bejárati ügyféltérembe, ahol már kiszedhetjük a csomagunkból a protopack kísérleti példányát (J-vel lehet felvenni/letenni). Az Időjárásvarázsló sátrában az asztalon találunk egy feljegyzést arról, hogy a villámfőzet majdnem kész, csak az izzó gyöngy komponens hiányzik belőle.

Tegyünk egy újabb rövid kirándulást a Sivatag-szigetre. A varázslóiskola rektorát kiérdezve az izzó gyöngyről, útbaigazít bennünket a lelőhely felé. A sziget É-ÉK-i részén található kapunál (a térképen barna terület) csengessünk ismét Teknőc Ernőnek, és a móló végéről ugorjunk a hátára. A barlangban várjuk meg, amíg megáll, aztán ugorjunk ki a partra (az ilyen ugrándozásoknál nem árt megjegyezni, hol értünk földet). A lándzsák felett a protopack használatával repülhetünk át. Vegyük ki az izzó gyöngyöt a kagylóból. Visszafelé menet, ha leugrunk a teknőc hátáról a nagyobb kőkockára, némi életerőt vehetünk fel. Innen a kisebbre akkor ugorjunk, amikor a szobor éppen kiköpte a tűzgolyót, aztán egészen a sarokra állva ugorjunk vissza a teknőcre.

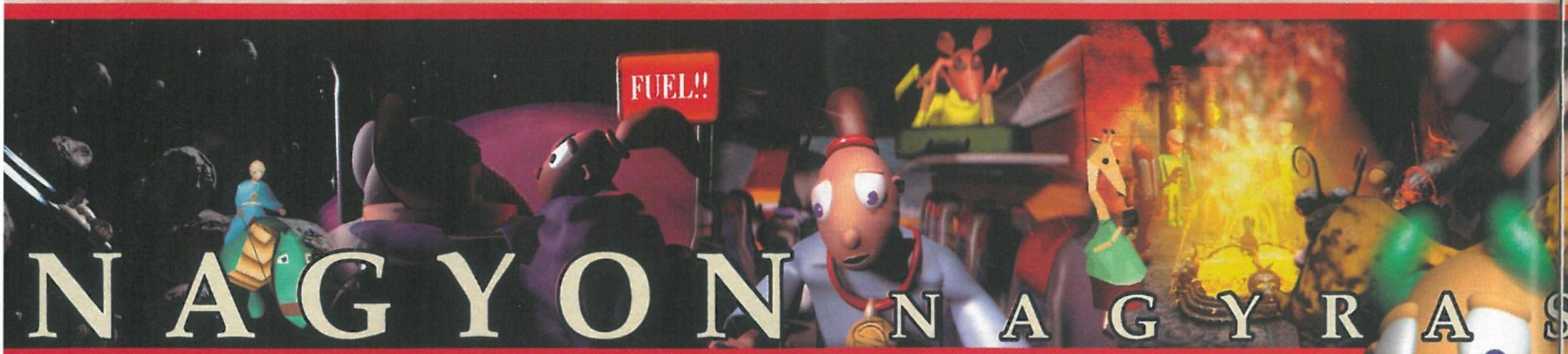
Utazzunk vissza a Citadel-szigetre és menjünk be az Időjárásvarázsló sátrába. Kontárkodjunk bele a munkájába, dobjuk a gyöngyöt a sarokban álló üstbe. Ezzel egy zöld villám varázslathoz jutunk. Húzzuk meg az ágy mellett álló kart és másszunk át a csatornarendszerbe. A belső épületbe vezető hídról futás közben ugorva juthatunk át annak tetejére, majd az épület előtti részre. Itt helyezzük a piramiskulcsot az aranyszínű korongra és már nyitva is áll az út a szentélybe. Használjuk a zöld villámot, amitől a jég megolvad és új mágiaszintre (piros labda és piros villám) jutunk, valamint megkapjuk Sendell üveggömbjét. Hozzáteszem, hogy a villám használatához varázserőnknek a maximumon kell lennie. Kifelé jövet Baldino rádiózik a holdról és közli, hogy az esmersek sokkal nagyobb dologra készülnek, mint azt sejteni lehetett. Kéri, hogy ugorjunk át hozzá, ha másképp nem, lopjunk egy űrhajót az esmersek Sivatag-szigeti titkos bázisáról. Mielőtt elindulnánk, szedjük össze a kőkockákon található gombákat (némi extra élet, tartódoboz, életerő és pénz fejében) a protopack és az úszó fahasábok felhasználásával.

A Sivatag-szigeten először elmehetünk Baldino házához, ahol a járőrök leverése után egy memóriafrissítő készüléket kapunk. (Jobb fordítás hirtelen nem jutott az eszembe. Használatával az eddigi események videóit nézhetjük újra végig). Ezután szaladjunk végig a tengerparton. A hacienda melletti sorozatlövő kaktuszt kiiktatva menjünk fel a tetejére, és kukucskáljunk bele a teleszkópba. Rohanjunk vissza az oázisba és Süsüvel vitessük magunkat a haciendával szemközti szigetre. Itt menjünk le az ösvényen az öbölhöz és reppenjünk be a protopackkal a barlangba. A tűzlabda köpködők és a denevér miatt az alsó cseppkövek mentén némi kerülővel szálljunk le a rámpán. Ugorjuk át a hegyes köveket és dobáljuk le a két csontkollekciót. A lenti ketrecet toljuk a liftre és


Hát ez a találkozás nem lesz szerencsés


Az őrök errefelé roppant éberek, pillanatnyilag is ezt gyakorolják

# LITTLE BIG





Városunk csatatérré változott


Nehézgépkezelői tanfolyam



# ADVENTURE 2

## SIKEREDETT KALAND



Baldino most már igazán visszaadhatná a pilótaengedélyét

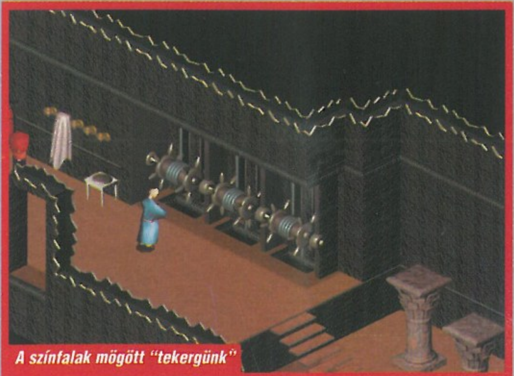
küldjük fel. Dobáljuk szét a kék sziklákat, aztán ugorjunk a felső kar alatti rámpára. Innen nekifutásból szökkenjünk a szemközti liftre és dobjuk meg a kart. A felső ketrecet még ne toljuk le, először manőverezzük az emelvény mellé azt, amelyiket a liften felküldtünk. Az egész tornyot toljuk a lift mellé és készítsünk belőlük lépcsős alakzatot úgy, hogy a felső kijárathoz beugorhassunk. A keskeny peremen a köpködő előtt lopakodva haladjunk át. A következő teremben a peremtől minél távolabb állva intézzük el nagyon sovány ellenségeinket. A falépcsőről ugorjunk az alsó terembe és sorozzuk meg a szörnyet. Vegyük fel a védővarázslatot és menjünk a víz melletti lépcsőhöz. A víz felett repkedő denevéreket dobáljuk le vagy ijesszük őket magasabb régiókba – ezt a további termekben sem árt megtennünk mielőtt a víz felett repkedni kezdünk. A következő teremben rögtön jobbra fordulva megpihenhetünk a kis kőkockán és ha tiszta a levegő, összeszedhetjük a gombákat. Itt a széles csatorna előtti utolsó kőkockára állva nem árt állást menteni. Innen felszállva az alsó cseppkövek mentén repüljünk addig, amíg az utolsó előtti ugráló fésűt elhagyjuk (harmadik). Ezután forduljunk a felső fal felé, majdnem arra, ahol az utolsó fésűsor hozzáért. Ha ez elhaladt előttünk nyomuljunk a fal mentén a rámpa végére és pihenjük ki magunkat. Innen már ismerős az út, a bal oldali és az alsó cseppkövek mentén távozzunk a barlangból. Süsü barátunkat kérjük meg, hogy vigyen minket vissza a Sivatag-szigeti oázisba. Irány a varázslóiskola. Az iskolaigazgató arról beszél, hogy kezdenek az esmersek felszívódni és a Bú templom környékén gyülekezni.



Battyogjunk vissza és irtsuk ki a templomkertben, majd a hullámvasút bejáratánál található őröket. A barlangban a már megszokott módon gombászgassunk egy kicsit. A kocsival új helyekre is bejuthatunk, ezeknek az utolsó termében vegyük fel a kulcsot a kartondobozból. A létrán lemászva távozzunk a kulcsos ajtón keresztül.

Úgy tűnik megérkeztünk a titkos idegen bázis központjába, ugyanis éktelen horkolás veri fel az őrök pihenőjének csendjét. Intézzük el a görkorcsolyázást, menetelést és alvást gyakorló őröket. Az egyik alvó őr páncélzata alól vegyük ki a kulcsot (sajnos a pácélt és a fegyvert nem vehetjük fel, biztos rossz a méretük). Az asztalon lévő fémkorongból megtudhatjuk a holdbázis belépési jelszavát ("Operation Green Moon"). A következő raktárszobában az újabb görkori Cindy lemészárlása után újabb kulcshoz, némi életerőhöz és a jobban ugrándozók két extra élethez juthatnak (a legmagasabb ládarakás tetején). Továbbhaladva ellopnivaló űrhajót már találunk, de valószínűleg számítottak látogatásunkra, mert nincs benne az útvonallemez. Menjünk tovább a rámpán és a következő őrkatona elintézése után liftezzünk fel az elektromos szikrákat szóró hídhoz. Ne lépjünk rá, inkább repüljünk végig felette a protopack használatával. Aztán az ökleinket és piros labdánkat vegyük használatba. Siker esetén egy útvonallemez boldog tulajdonosaként indulhatunk a hajóhoz. Visszafelé menet a híd melletti kapcsolóval áramtalanítsunk, majd kapcsoljuk vissza. Az ellenség ropogósra sütése után újra áramtalanítsuk a hidat, és már nincs is más dolgunk, mint a szokott módon ellopni az űrhajót.

A Smaragd-holdon való landolás után az irányítótorony kérdésére válaszoljunk a kiderített jelszóval. A hajó alsó részén lévő fülkében öltözzünk át a szkafanderbe. A kint álldogáló őrök elküldenek minket az eligazító épületbe (csúcsára állított négyzettel jelölt ajtó). Itt először a fülkében vegyük le a szkafandert és menjünk be az irányítóterembe. Intézzük el az őröket és nézzük meg a nagy képernyőt. Az itt látható térkép felkerül a mágikus palatáblánkra. Állítsuk mindhárom gömböt zöld állásba és szkafanderben távozzunk az épületből. A körrel jelölt zsilip feletti körlet bal felső sarkában egy extra élet tartódobozt zsákmányolhatunk, de a mellette lévő hordóhoz ne közelítsünk, mert megszólal a riasztó és két őr fog ránk támadni. A négyzettel jelölt zsilip feletti csíkos kaput a csíkos emelvényen lévő kerék elfordításával nyithatjuk. Az X-szel jelölt zsilip ajtaja csak a galéria lépcsőjétől balra eső piros karral nyitható – ez majd a meneküléshez lesz szükséges. A szerelők által javítgatott masina közepébe vágjuk bele labdacsunkat, ezzel a keresztfolyosó északi ajtaját nyithatjuk. Itt végigszaladva a folyosó végén tekerjük el a kereket, és jobbra bekukkantva kiszabadíthatjuk Baldinót és egy lázadó szerelőt. Elmondásuk szerint az esmersek hatalmas hajtóművet építettek a holdra és a CX-szigeti irányítóközpontból beindítva belelövik a holdat Twinsun bolygóba. A terv kivitelezése természetesen Twinsun bolygó megsemmisülését jelentené. A szerelő szerint a hajtóművek elpusztíthatatlanok, egyetlen esélyünk az irányítóközpont felkutatása és leradírozása lehet. Megígéri, hogy ha sikerül megszöknünk, más lázadókkal is összehoz bennünket, akik segíthetnek nekünk. Sajnos menekülés közben lelövik. Baldino után loholva nyissuk ki a galériáról az X jelű zsilipbe vezető ajtót. Innen kilépve igen rövid idő alatt Baldino hajóján találjuk magunkat, és útnak indulunk a CX-sziget felé. Sajnos nem jutunk túl messzire: bizonyos üzemanyagproblémák miatt a börtönéről már ismert Otringal kikötője mellett lezuhanunk.



A színfalak mögött "tekergünk"

Társunk nekiáll megjavítani az űrhajót, minket meg elküld üzemanyagbeszerző körútra. A közeli kis sziklára átugorva, a lejtős oldalán reppenjünk le a protopackkal a szemközti rézsűs oldalú sziklára. Ennek egészen a végéről, a sárga ruhás ürgét becélozva, ugorjunk át ferdén a kikötői mólóra. Ha kérdezősködünk, kiderül, hogy a gáztengeri sárkányok fokozott aktivitása miatt csak a félhülye vén kapitány visz el minket esetleg a CX-szigetre. A kapitány valóban hajlandó egy fuvarra, de csak az Ünneplés-szigetig vinne és igen borsos áron – 100 gurigáért. Mivel nem rendelkezünk itteni pénzzel, ez egyelőre szóba sem jöhet. A rendőrök momentán barátságosan viselkednek, mert még nem kerültek ki a körözési plakátok. Menjünk fel a főtérre és a hídtól balra eső ajándékboltban váltsuk fel fabatkáinkat itteni gurigákra. A benzinkutassal beszélgetve kiderül, hogy Otringalban nincs gazogem (benzin), mivel nem érkezett meg a tankerhajó a Knarták (az angol verzióban Francos, nálam virslik) szigetéről. Közben átkutathatjuk a kukákat, csak a kaszinó bejárata mellett lévőt hagyjuk békén (robban). A Gloumok kaszinójában vagy a kikötői kávéházban szerencsét próbálhatunk készpénzünk gyarapítására. Inkább az utóbbit ajánlanám. Aki mégis a kaszinóba tévedt, az szorosan az ajtónálló mellé állva kérheti, hogy liftezzen minket vissza a kijárathoz. Amikor már van kb. 120-130 gurigánk beszéljünk a kapitánnyal. A figyelmünkbe ajánl egy embert, akit az Ünneplés-szigetén kereshetünk. Legfontosabb jellemzője, hogy járt már a CX-szigeten és túl is élte. Pattanjunk be a léghajójába és irány a sziget. Az Ünneplés-szigeten keressük meg a szentély közelében az ajándéktárgyakat árusító, jórészt gézbe burkolt virsliembert, és kérdezzük meg mit tud a CX-szigetről. Keserves tapasztalatai szerint a kormánynak titkos bázisa működik a szigeten és a hadsereg hajói mindenkire tüzet nyitnak, aki csak megközelíti. Az egyetlen ember, aki talán segíthet bejutni, az Rick, a kikötői kávéház tulajdonosa – mellesleg az otringali alvilág feje. A szentélybe lépve elolvashatjuk a sötét szerzetesek jövendölését, miszerint lesz egy próféta, aki egyesíti Zeelich négy fajának kristályszeleteit. Ezáltal egy vulkán tör ki a bolygón, mire a gáztenger és a benne lakozó sárkányok eltűnnek, és a négy faj boldog egyetértésben élhet az újjászületett paradicsomi bolygón. Menjünk vissza a taxiállomáshoz, ahol mostanra már egy másik lebegő taxi vár bennünket. Ez már szolidabb összegért (5 guriga) fog fuvarozni. Irány az otringali kikötő.

A kávéházban a csapos közli, hogy a főnök nagyon elfoglalt és senki nem juthat be hozzá. Kétféle módon juthatunk be. Az egyik, hogy a félkarú rablón három kulcsot pörgetünk ki és ezzel – az ajtónálló eltávolítása után – bemegyünk Rick szobájába; avagy a színfalak mögötti lejáraton lemegyünk az alagsorba. Egy folyosóféleségre jutunk, ahol egy tűzoltót és három csörlőt találunk. A csörlőket balról jobbra számozva tekergessük meg 2-1-3 sorrendben, aztán az oszlopokat tologassuk el úgy, hogy a kisebbikre a dobogóról nekifutásból felugorhassunk, és onnan a nagyobbra szökkenve bemászhassunk a kinyitott szellőzőaknába (nem kell ugorni). A szellőzőn átmászva Rick szobájában találjuk magunkat. ő csak egy tippel szolgálhat: keressük Johnny Rocketet a felsőváros Imperial szállodájában, ő segíthet nekünk felvenni a kapcsolatot a lázadókkal. Távozzunk az ajtón. Baldino közben figyelmeztet bennünket, hogy a javításhoz mindenképpen szüksége van a gazogemre. A felsővárosba vezető lifteknél az újságáruslány közli, hogy a lifteket lezárták. Az újságcikkeket böngészve az egyik arról szól, hogy Dark Monk mindenképp teljesíti a próféciát, akkor is, ha a méhszkitók nem hajlandók a kristályszeletüket átadni. A másik egy lázadó sejt letartóztatásáról és a rejtőzködő tagok utáni hajszáról szól. Igazság szerint már mi is üldözöttek lettünk, mivel az utcákra kikerült a körözési plakátunk. Mivel Baldino egyre jobban türelmetlenkedik induljunk a virslik szigetére.

Vegyünk egy csákányt 20 gurigáért a kikötőtől balra található kincskereső boltban, aztán menjünk a túloldali kőív alatt vezető úton a polgármester házába. Itt a fivére elmeséli, hogy a testvére volt a felelős a kristályszeletükért, de őt sajnos megette egy gáztengeri szörny. Mivel soha nem közölte a rejtekhelyet, most mindenki a kristályszeletkét kutatja a szigeten. Ha mégis hagyott volna valamilyen feljegyzést, azt valószínűleg a páncélszekrényébe zárta be, aminek a kulcsa sajnos elveszett. A gyerekmegőrzőben a kisgyerek elmeséli, hogy a szülei büntetésből zárták be, amiért elvesztette a házuk kulcsát. Az ítéletet igazságtalannak érzi mivel nem elvesztette a kulcsot, hanem a felhúzós bagoly lopta el. A baglyot követve, a polgármester háza melletti szikla odújában – ahová a bagoly besétál – megtalálhatjuk a páncélszekrény kulcsát. A páncélszekrényt a polgármester házában a két sárkánnyal dekorált komód között találjuk, és a kulccsal ki is nyithatjuk. Találunk benne egy feljegyzést. Ennek segítségével, a kincskereső bolt mögött, a sziget egyetlen fájától délre, a tengerhez legközelebb eső fűnégyszög északi sziklarézsűjén (fehéres színű szikla) csákányozva előkotorhatjuk az elveszettnek hitt darabot. Menjünk a finomító kerítése melletti csőívekhez és ugorjunk fel az alacsonyabbikra. Innen a meg-

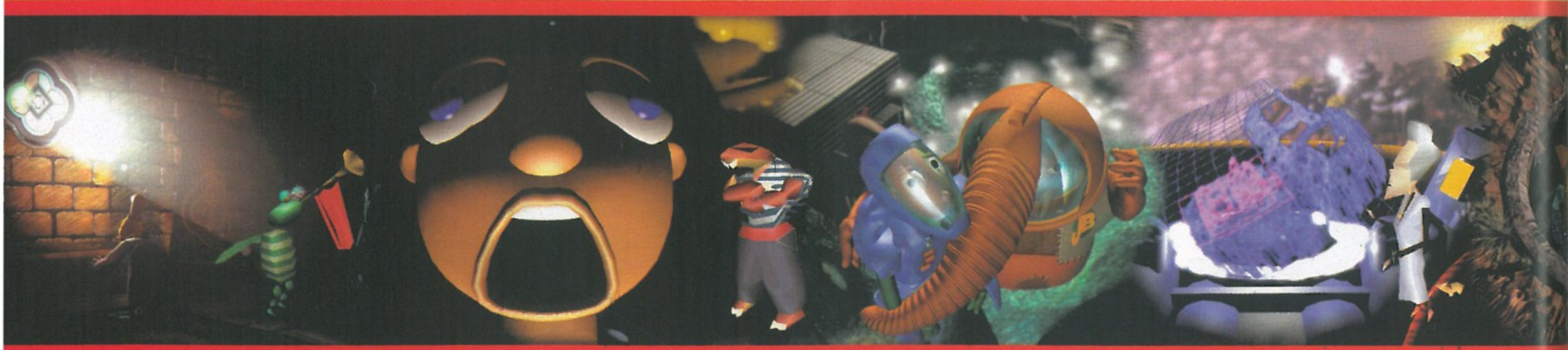


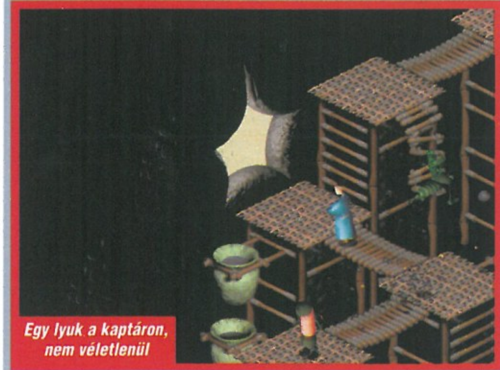
Titkos kincsek rejteke

rogyott kerítésszakasz felett behatolhatunk a finomítóüzem területére.

Kerüljük meg az épületet és a bejáratnál posztoló őrt lepjük meg. Mielőtt a szelepeket elzárnánk a kereszt alakú tekerentyűkkel a platform szélére állva diszkrét módban dobáljuk le a túloldalt guggoló szerelőt. Ezután tekergessük át mindkét szelepet. Az emelvény végére állva ugráljunk el a liftig. A liften állva dobáljuk le az őrkatonát, majd zárjuk el a mögötte lévő csapot. Menjünk le és jobb oldalon be, vegyük ki a kulcsot a dobozból. Álljunk az ajtóval szemközti rácsnégyzetre és dobjuk


Mutassuk meg négykarú barátunknak, hogy mi jobb bérgyilkosok vagyunk




Egy lyuk a kaptáron, nem véletlenül

meg a szelepet – ezzel elzárjuk az ajtó előtti gőzgejzírt. Az ajtón átbaktatva mindkét szelepet zárjuk el. A lépcső előtt ugorjuk át a kicsapó gőzt, és bal oldalon lent másszunk be az emelvény alá. A csavaranyák felszedegetésével feltölthetjük magunkat. Visszatérve használjuk a lépcsővel szemközti felvonót (kék sávok a falon) és azon állva tüntessük el a katonát. Itt is zárjuk el a csapot, majd a lift melletti négyzetsáv közepéről nekifutva ugorjunk a két medence elválasztó peremére. A perem sarkáig kigyalogolva pottyanjunk a két gőzfúvóka közötti csőszakaszra. A gőzgejzírek megszűnésekor fussunk át a fúvókák felett, egészen az utolsón túlra. A szemközti oldal kis kockáin minél gyorsabban ugráljunk fel, azután, hogy a felső működébe lépett. Szedjük ki a kulcsot a dobozból, és a csöveken keresztülugrálva kijuthatunk az ajtó elé. A következő teremben pofozzuk le a ránk rontó katonát, tőle egy kulcshoz jutunk. A csapot itt is állítsuk át és a gőzgejzíreket kikerülve, álljunk a három egymás mögé telepített fúvóka végéhez. Ezeken jobb híján az X és és az előre használatával szökdécseljünk végig, majd a szemben található két szelepet állítsuk át (először a sarokhoz közelebb esőt, aztán a másikat). A mozgó pallóra diszkrét módban gyalogoljunk fel, és a túloldalon sportosban ugorjunk le róla. Az ajtót után jobbkéz felől másszunk be a csövek közé néhányszor, és töltsük fel magunkat. Ugorjunk az alattunk lévő emelvényre és tekerjük el mindkét csapot. A fölszinti járőrkiiktatása után ugorjunk a sarokban álló fúvóka tetejére és a szemközti lépcsőn grasszáló szerelőt is dobáljuk meg. A kulcsát a labdával gyűjthetjük be. Szaladjunk a kutyaketrechez és nyissuk ki. A lakókat döngöljük a földbe – a kutykakákba belelépve az egyikben extra életre bukkanhatunk –, majd a lépcsőfordulónál cselekedjünk hasonlóan a berontó őrrel és vegyük el a kulcsát. A következő lépcsőszakaszon fellopakodva a csapolóhelyiségben vegyük magunkhoz a benzineskannát és a dobozból a kulcsot. Tekerjünk egyet a kinti szelepen és már rohanhatunk is a gyárból kivezető ajtóhoz. Az erkélyről essünk a lenti tűzcsapra, majd ugorjunk fel a hordók mellettire, s onnan a hordókra. Végül ugorjunk ki a kerítésen, szaladjunk vissza a taxishoz és vitessük magunkat Otringalra.

A már leírt mód fordított sorrendjében menjünk vissza Baldinóhoz és adjuk oda a kannát. Cserébe egy szuper jetpackká tuningolja protopackunkat. Szaladjunk el a főtérre – vigyázzunk mert már körözött bűnözők vagyunk – és ha elég pénzzel redelkezünk (kb. 50 guriga), menjünk be a kaszinóba. Addig játsszunk az egyik félkarú rablón, amíg három kulcs nem áll egy sorba. A kapott kulccsal nyissuk ki a hátsó terembe vezető rácsot és menjünk be. A krokodilember invitálására menjünk fel az emelvényre és pörgessük meg a szerencsekereket. Ajánlatos ezt agresszív módban tenni. Ha a két ránk támadó krokodilembert elintéztük a labdával, gyűjtsük be a kulcsot. Menjünk fel a terem bal oldalon található lépcsőjén és a jetpack használatával röppenjünk át a jégfolyam felett a túloldali ajtóhoz. Itt mindenképpen mentsük ki az állást! Az ajtón kilépve a jetpacket a hátunkra kapva északkeleti irányban repüljünk. Így átjutunk egy ösvényre, mely a felső városba vezet. Az ösvény fordulóját két géppuskás deszantos őrzi, ezért óvatosan közlekedjünk. Az út végén ugorjunk be az épület falához és szorosan mellette haladva, a napellenzőnél lépjünk be az Imperiál szállodába.

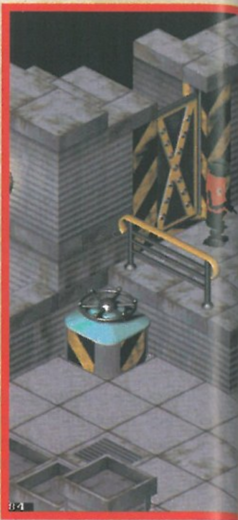

Milyen ronda ez az új ...tartály

Az akadékoskodó portást és a segítségére siető rendőrt tegyük jégre, és az elejtett kulccsal nyissuk ki a lakatot a lezáró láncon. Az úszómedence mellett keressük meg Johnny Rocketet, aki a lakosztályába invitál. Itt ad egy gyűrűt és elküld, hogy mutassuk meg az ajándékbolt eladójának. A szomszédos szobában szétcsaphatunk a lehallgató brigád tagjai között, és az ágyból két extra életet is zsákmányolhatunk. A szálloda déli kijáratán távozva rohanjunk a jobb oldali lámpaoszlop mögé és innen ledobálhatjuk a téren furikázó motorizált járőrt. A szemközti épület valamelyik oldalsó bejáratán behatolva csapjuk le a rendőröket, majd néhány szépen ívelt dobással iktassuk ki a lent járőröző katonát is. Ugorjunk le az alsó szintre. Az újságoslánnyal ne beszéljünk, mert kihívja a rendőröket. Az épületből kilépve a piros rohambilit viselő katonákat (a járdán és a hídon) közelharcban érdemes ártalmatlanná tenni. Az ajándékboltban mutassuk meg a gyűrűt az eladónak, aki erre egy titkos lejárót nyit ki. A lázadók egyikétől kapunk egy lézerpisztolyt és nagy vonalakban a következőket tudhatjuk meg tőlük:

Ahhoz, hogy működőképes legyen a lézerpisztoly, az Ünneplés-szigeti vulkán közelében található sziklakristályból kell szereznünk egy darabkát. A CX-szigetre a méhszkitók városából nyíló átjárón keresztül lehet bejutni, melynek kulcsa a királynőjüknél van. A város a gáztenger alatt terül el, ide a virsliemberek fúrótornyáról induló felvonóval juthatunk le. A fúrótoronyhoz a virslik szigetéről juthatunk el. Első dolgunk tehát lejutni a kikötőbe, ami a szaporodó katonai járőrök miatt egyre nehezebb. Innen induljunk az Ünneplés szigetre.

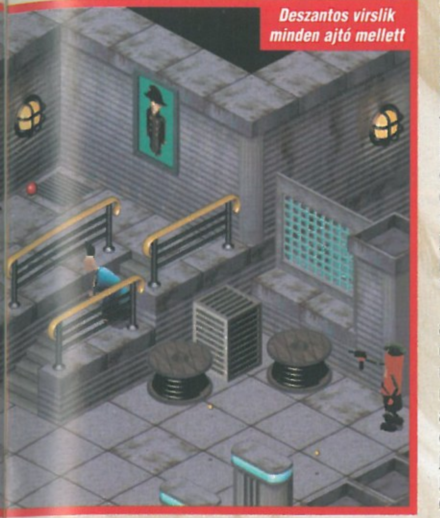
A szentélytől balra vezető ösvényt három helyen lávafolyamok szabdalták szét (mindegyik előtt mentsünk állást!). Az elsőn még könnyű átjutni. A másodiknál várjuk meg, amíg két kocka egymást követve kezd lefolyni, és nem látunk a túloldalon kilövellt magmaárnyékot. Az első kockára ugorva kicsit forduljunk jobbra és úgy ugorjunk a másodikra, majd újra a szemközti oldal felé fordulva ugorjunk fel a megmaradt ösvényrészre. A harmadiknál a kőkockára ugorva várjuk meg, amíg a létra alá nem ér, aztán ugorjunk a létrára és a felfelé nyilat folyamatosan nyomva másszunk fel rajta. Itt is vigyázzunk a kilövellő magmával és a szétszóródó darabjaival. Ajánlatos azonnal felvenni a jetpacket, amint felértünk, és rögtön átrepülni a zöld kristályokhoz (a sárkány csak ijesztget, nem bánt). Itt használjuk a csákányt és nemsokára működőképes a fegyverünk. Innen ugorjunk a létra alatti részre, aztán fel a létrára. Fent szökkenjünk át a szikla felett, és a jetpackkel repüljünk át a lávató széle felett a partra. Mielőtt a virslik szigetére taxizunk, a katonákon kipróbálhatjuk lézerfegyverünk hatásfokát.

A virslik szigetén a szokott módon osonjunk be a finomítóba, és intézzük el a két kapuőrt. Lépjünk be a kapu melletti épületbe, és itt is végezzünk az őrrel. A túlsó oldalon lőjük le az őröket, aztán a karokra tüzelve úgy állítsuk át azokat, hogy a bal oldaliak felfelé, a jobb oldaliak lefelé álljanak. (A továbbiakban nem írok az őrök likvidálásáról, csak akkor ha fontos.) Kint kössük el a tankerléghajót, mellyel eljuthatunk a fúrótoronyra. Négykarú gorilla barátunk arról regél, hogy épp ideje elhaláloznunk. Ne higgyünk neki, inkább álljunk rézsútosan a legközelebbi láda sarkához, és diszkrét labdadobásokkal pusztítsuk el őkelmét. Ugorjunk át a liftekhez, melyekbe a megszerzett kulccsal beszállhatunk.



A lifttel megérkezünk a Blafardok (az angol verzióban Wannies, nálam vakondok) földjére. A békára ugorva diszkréten dobáljuk le először a szerelőt, aztán az őrt és a két kapcsolót, majd távozzunk. A hídon álló őröket a híd oldalsó, alacsonyabban fekvő részéről ledobálhatjuk. A szemközti épület mögötti szoroson keresztül menjünk be a vakondok bányájába. Ugorjunk fel a menetrend szerinti csillejáratra. A túlsó fordulóban leszállva lépjünk be a markológépbe és szedjük fel a lenti kőkockán található extra élet tartódobozt, majd rakjuk le egy elérhető helyen. A markolóból kilépve vegyük fel, és a fordulóban röpködő szentjánosbogár lecsapásával meg is tölthetjük egy extra élettel. (A bogarakat elég macerás lecsapni, de megéri!) Várjuk meg a vonat visszaérkezését és utazzunk vele vissza a lávafolyammal szomszédos fejtésbe. Itt vegyük fel a drágakövet. Lépcsőzzünk le az alsó állványra és a középről induló pallón menjünk be a turkáló vakondhoz. Innen ismét egy drágakövet zsákmányolhatunk. A mögötte lévő kőnégyzetről startolva röppenjünk el a szomszédos zátonyon található drágakőért és vissza. A csákányozó vakond melletti alagúton átsétálva újra röpködhetünk. Célunk a bal felső sarokban található kesztyű és drágakő, aztán a jobb oldalon lévő újabb drágakő és gomba. Térjünk vissza az alagúton egészen a vonatfordulóval szomszédos fejtésig. A kalitka melletti részről nekifutásból ugorjunk át a ventilátor előtt és ugráljunk fel az alagútba. A következő barlangban két vakond serénykedik. A sarokban újabb drágakövet és a középrészen dolgozó bányász mellett újabb alagutat találunk. Szaladjunk ki a palló végére és lövöldözzük le a kaput őrző óriásvakondot. A kulcsát gyűjtsük be a labdával, aztán nekifutásból ugorjunk a kapu elé és menjünk be. Vegyük fel a vakond nemzetség kris-


Terminátor 999



Deszantos virslik minden ajtó mellett

tályszeletét, és irtsuk ki a nemtetszésüket agresszívan kimutató vakondokat. Távozzunk a bányából, de vigyázzunk mert az őrök mellett mostanra már az összes nyomoronc vakond is a mi vérünkre szomjazik. A szorosból jobbra menjünk tovább a két félsziget felé. A távolabb fekvő sziget bejáratával szemben lévő zöldes fényű barlangnyílás az úticélunk. Menjünk egyenesen a keresztfolyosóig, ahol egy öreg vakond ücsörög és némi tortáért cserébe mindenféle titokzatos dolgokat ígér. Másszunk le a tőle balra található létrán, és forduljunk be a balra található ajtón. Itt egy vakondcsalád épp a vacsorához készül. Csatlakozzunk hozzájuk és üljünk az asz-

netéről (nagy vonalakban ugyanaz a jóslat mint amit az Ünneplés-szigeten a templomban megtudhatunk). Ez minket cseppet sem érdekel, inkább közbekérdezünk, nem tudná-e megmondani, hogyan juthatunk el a méhszkitók szigetére? Ezzel kapcsolatban kérdezzük a házvezetőnőjét – feleli. Menjünk vissza majdnem egészen a barlangrendszer bejáratáig, pontosabban az első felvezető rámpától jobbra nyíló terembe. Itt beszéljünk a házinénivel. Szerinte a kompos mindenkit elvisz, aki meg tudja fizetni drágakővel, de először egy dallal oda kell hívni a dokkhoz. Tehát irány a dokk. Ez visszafelé menet az a félsziget, melyen egy kis csúcsos pavilon áll. Álljunk be ide, és használjuk a házinénitől kapott dalt. A kompost a lámpa fénykörébe állva kérhetjük meg, hogy vigyen a méhszkitók szigetére. Ez négy drágakövünkbe fog kerülni.

Repüljünk ki a partra, vegyük fel az ott található drágakövet, aztán a mezőn is szedjünk fel egyet. Szólítsuk meg a röpködő méhszkitót, és a kérdésére válaszoljuk azt, hogy a királynőhöz szeretnénk eljutni. A királynővel való beszélgetés után mutassuk meg neki a lázadók gyűrűjét. Félig meggyőztük, de ahhoz, hogy a teljes bizalmát és főleg a segítségét elnyerjük egy próbát kell kiállnunk. Egy aréna közepén álldogálva találjuk magunkat. Kerüljük el a kigördülő köveket és labdánkkal próbáljunk összetörni néhányat (a legjobb, ha varázsolunk egy piros villámot). Valamelyik kőből előkerül egy kulcs, ezzel nyissuk ki az egyik ajtót. Ha mögötte egy újabb típusú fúvócsövet találunk, akkor már nincs több dolgunk, kiballaghatunk az arénából. Ellenkező esetben az előlépő méhszkitó gladiátort legyőzve felnyílik annak a szobának az ajtaja, ahol a fegyvert megtaláljuk. A királynő kifejezi elégedettségét és segítséget ígér, de közben megjelennek a császár katonái és elrabolják a királynőt. A fészek védelmezésébe mi is besegíthetünk, de elég hiábavaló a harc, hiszen minden lelőtt katona helyére újabb áll. Inkább menjünk ki a fészekből a jobbra levő nyíláson, ahonnan a hegy oldalába vágott ösvényre jutunk. A gránáthajigáló katona mellől vegyük fel a drágakövet és szaladjunk tovább az ösvényen a függőhídig. A híd tövéből

kompost és útirányként ismét a méhszkitók szigetét válasszuk.

A partra repülve ismét szedjük össze a drágaköveket és a kötélen másszunk be a fészekbe (álljuk alá és W). Menjünk a trónterembe, de előtte nem árt maximumra tölteni varázserőnket. Itt két deszantos és egy zöld színű majom vár ránk türelemmel. Szaladjunk a közelükbe, és használjuk a piros villámot – így egy csomó időt megtakarítva azonnal elpucoljuk őket. A trónszék támlájába illesszük be az átjáró kulcsát, majd a folyosón fussunk fel a felvonóhoz, mely eljuttat bennünket a CX-szigetre.

Fent még a lift tetején állva lőjük le a kapukat őrző katonákat, és a labdával gyűjtsük be az elpottyantott kulcsot. A felső ajtón belépve repüljünk a trutymó felett a kapcsoló előtti platformra. Innen dobáljuk le a sárkányt és a repülő rozmárt. A karral kinyitott ajtón minél gyorsabban lépjünk be, mert hamar bezáródik. Az őröktől minél messzebb állva lövöldözzük le őket (a rutinosabbak már észrevehették, hogy Twinsen fegyverei nagyobb hatótávolságúak). A létrán akkor másszunk fel, amikor az őr jó messze van a feljárattól. Vigyázat, fent több őr van, és minden sarokban áll egy rakétavető is – ezért próbáljunk az épület mellett maradni. Amint a kulcsot megszerezzük a deszantostól menjünk be az irányítótorony alsó részébe. Szaladjunk előre, és a lépcsős részre guggolva dobáljuk le a csíkos ajtót őrző katonát, majd dobjuk meg a nyitókereket. A következő szobába lépve csak rohanjunk át a kerékig, tekerjünk rajta, és tűzzünk ki az oldalsó csíkos ajtón (a huszárok ellen még nincs hatásos fegyverünk!). A géppuskást gyorsan csapjuk agyon, ennek jutalma némi extra élet. A dobozból vegyük ki a kulcsot és ugráljunk vissza a bejárattól jobbra található kulcsos ajtóhoz és



Ózd, a csodák csodája

hogy a képernyők előtti gépeket (balról jobbra számozva) 2-1-4-3 sorrendben kapcsoljuk ki, majd húzzuk meg a jobb alsó sarokban található fogantyút. A hálás varázslók szétfeszítik a szobor fejébe közlekedő liftet lezáró rácsot, ahol elmondásuk szerint a doktor a gyerekeket raktározza. Liftezés után Funfrock jót kacag rajtunk, és elindítja a gyerekek ketrecét lefelé. Menjünk le mi is a lifttel (újabb gúnyos kacaj), és a két lépcső közötti részen pottyanjunk le a nyitott aknán. Itt szaladjunk balra le és az elefánttól vegyük el a kulcsot. A rácsos kapun átjutva, ha a teleporton érkező elefántot leverjük, megnyílik az akna. Lent a szemben lévő lépcsőn fussunk le, és verjük ki a kulcsot a rakétás elefántból. A kapun átlépve ismét lekaszaboljuk egy rakétás barátunkat. A vékony átjáróhídra lelépve kezdődhet a végső küzdelem. Sok sikert hozzá!

A végleges verzióban az általános akció gombja az Y helyett a W lett. Befejezésül néhány hasznos tippet sorolnék fel. Lecsökkent életerőnket a Triton csigával feltuningolhatjuk. Szórjunk ki néhány szívet vele, majd váltsunk más tárgyra (pl. a labdára), és szedjük össze azokat. A csiga kapacitása





tal jobb oldalára. Ha kihevertük a vacsora fáradalmait, egy szelet sütit kapunk útravalónak. Menjük vissza az öreghez és adjuk neki oda. Cserébe nekünk adja a kápolna kulcsát. Cammogjunk fel a felfelé vezető lépcsőn, és nyissuk ki a jobbra nyíló ajtót. Egészen jobbra húzódva menjünk el a rámpáig, majd a következő lépcső közepére állva várjuk meg, amíg a két egymás követő tűzgolyó elrepül felettünk aztán futás a legfelső szentélybe vezető létrára. Itt az öreg pap először jól összeszid bennünket, amiért elcsentük népének kristálydarabkáját, majd hosszas teológiai magyarázatot ad ezek törté-

újabb drágakő kerül elő. Menjünk át a hídon és a barlang jobb felső sarkában liftezzünk fel a domb tetejére. A dombon körbefutva a láda mellett álló méhszkitó nagyon aggódik elrabolt királynője, de méginkább a ládában őrzött kristályszelet miatt. A láda kulcsát egy repülő rozmár őrzi és nincs bátorsága szembeszállni vele. Menjünk fel a létrán és húzzuk fel a kesztyűt. Amikor a rozmár ránkköp egy tűzgolyót, dobjuk rá vissza a kesztyű segítségével. Néhány sikeres találat után elhalálozik, és ránk hagyományozza a kulcsot. Menjünk le a ládához, és vegyûk ki a méhszkitók kristályszeletét. Szaladjunk vissza a fészekhez, és annak alsó részénél a kötélen ereszkedjünk le a partra. A tengerparton a barna színű négyzetbe állva kezdjünk hangos danolászásba, és a kompossal vitessük magunkat a Vulkán szigetre.

Itt néhány drágakövet zsákmányolhatunk és a sziget ÉK-i csücskében lévő barlangban beszélhetünk a méhszkitó menekültekkel. A lávatavakon átkelni egy kicsit macerás, ajánlom mentsetek minél sűrűbben. A menekültek közlik, hogy az egész bagázst lecsukták, a királynőt pedig a vakondok szigetén a raktár mögötti cellában tartják fogva. Énekeljünk egyet a komposnak és irány a vakondok szigete.

Itt újra menjünk a bányába és a bejárat közelében lévő vonatfordulóból ugorjunk le az alsó részen működő szállítószalagra. Ennek végéről ugorjunk a páternoszterre, majd amikor felért, ugorjunk a szomszédos terembe. Először is tüntessük el a gépkezelőt és állítsuk a baloldali kart fel, a jobbat le állásba. A futószalagról ugorjunk a ládába és utazzunk át a szomszédos raktárszobába. A ládák tetejéről már felugorhatunk a létrára. Ezen a tetőre jutunk, innen ugorjunk a szomszédos épület tetején lévő zöldes színű nyílásba. Ezzel az őrizetesek cellájába jutunk, többek között a méhszkitó királynő is itt tartózkodik. Megdícsér bennünket lojalitásunkért, és átadja a titkos átjáró kulcsát. A felső mellvéd mögül dobjuk meg a kart, aztán lőjük le a deszantost. Kifelé menet néhány őrkatona leselkedik ránk, ezek közül az egyiknél extra életet tankolhatunk. Az épületből kijutva, ha rosszul állunk életerőnket tekintve, akkor szaladjunk el a vakundokok barlangja felé – ahol a kiskölyök körben szaladgál, egy gödröt találunk. Repüljünk be a békával szemközti levélre, és pusziljuk meg a békát (W) – ahány puszi, annyi szívecske. Keressük meg a

nyissuk ki. Az ajtónyílás fedezékéből dobáljuk le a benti őrt (mandínertechnika), majd menjünk le a lifttel. Itt magát a császárt találjuk a sokat emlegetett irányítóközpont mellett. Akármennyire erőlködünk, nem tudjuk megakadályozni, hogy a holdhajtóműveket indító kart meghúzza. Bosszúból végezzük ki a szerelőt, és a császár kulcsával nyissuk ki a díszes ládát. Ebből kivehetjük a császár kardját, mellyel sikeresen felvehetjük a küzdelmet a huszárokkal is (sportos módban nem igazán hatásos). Ezt rögtön ki is próbálhatjuk az időközben megjelenő huszáron. Liftezzünk vissza, és menjünk abba a szobába, ahol a két huszár őrködik. Aprítsuk őket miszlikbe, a kulccsal pedig nyissuk ki a felső irányítótoronyba vezető ajtót. Caplassunk fel a toronyba, vágjuk le a huszárt és szerezzük meg az útvonallemezt. Ezután már csak a leszállótérre kell kijutnunk, hogy illegálisan használatba vegyük a császár űrhajóját, mellyel Otringal felső részébe repülünk.

Az aranyruhás huszárokból álló fogadóbizottság kissé mogorván fogad bennünket, de rövid küzdelemben ismét győzedelmeskedünk. Az egyiknél van a piros kapu kulcsa. Belépve rajta, az ösvényen eljuthatunk a császári palotába. Itt minden szobában vagy egy ládát találunk (benne kulccsal), vagy egy ellenféltől kell megszereznünk. A lényeg az, hogy egy 4*4 szobából álló blokk jobb alsó sarkából indulva eljussunk a bal felső sarokban lévő szobába. Ki-ki tetszése szerint választhatja meg az útvonalat. A utolsó szobából nyíló ajtó mögött három huszárral kell csörtét vívnunk, szerencsére egyenként. A terem végén lévő szobor közeledtünkre megelevenedik, ezt a szörnyet is kaszaboljuk le. Ezután a ládát felnyitva megtaláljuk az utolsó kristályszeletkét is, melyeket egyesítve a kezünkben van a prófécia által emlegetett kulcs. Ezenkívül felfejlődünk varázstudományunk legmagasabb szintjére, a labdánk és a villámunk tűzszínű lesz. Küzdjük át magunkat a kikötőig, és utazzunk az Ünneplés szigetre.

A szentélyben rakjuk a kristálykulcsot a szökőkút tetejére. A vulkán mélyéről egy szobor emelkedik ki, és kiderül, hogy az egész mesterkedés mögött az elpusztíthatatlan Dr. Funfrock áll már megint. Ugráljunk végig az oszlopok tetején, a könyvön és a szobor kezén át lépjünk be a belsejébe. Törjünk át a megjelenő harci elefántokon keresztül a felső barlangrészbe, ahol a hibernált mágusokat találjuk. Szabadítsuk ki őket úgy,

véges, de ha felesleges szíveket találunk, vegyük elő a csigaházat, és szippantsuk fel vele ezeket. Ahol lehet, vegyünk nitro-mechanikus pingvint (kb. 10 darab kell), mivel nagyon hasznos a végkifejletnél a teleportok megsemmisítéséhez. Használjuk ki, hogy a varázslabdával a magasabb részekre is feldobálhatunk, valamint átdobhatunk vele kerítések felett. A tárgyakról visszapattanó labdával úgy is leverhetjük az ellenséget, hogy az nem tud ránk visszalőni. Nemcsak az őrök, de a hasznos tárgyak is általában újra megjelennek egy-egy helyszínre visszatérve. A magasabb létrákon hátat fordítva és hátrafelé sétálva sérülések nélkül lemászhatunk. Végezetül pedig ne sajnáljuk azt a kis időt a sűrű mentésre, mert nagyon bosszantó egy hosszú szakaszt egy kis hiba miatt újra végigjátszani.

*GBL*

**lba 2** — Kiadja: Electronic Arts

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Elképesztöen hosszú • teli van ötlettel és poénnal
✗ Az aláfestö zene kicsit uncsi

**93%**

# RAY TRACERS

## ÁMOKFUTÓK

Mostanság bizony nem sokan emlékeznek már azokra az időkre, amikor a játéktermekben a Chase HQ volt a sztár. A japán illetőségű Taito azonban most újra feleleveníti ezt a stílust, hiszen a **Ray Tracers**-szel ismét közúti forgalomban száguldhatunk egy nagyot. A recept tehát nem új: adva vannak az autópályaszakaszok, ezeken kell – az ellenőrzési pontokat időben elérve – minél gyorsabban végirepesztenünk.



Mindjárt kezdetét veszi a párbaj

A játéknak természetesen alapsztorija is van: a helyszínül szolgáló várost egy autós banda, a Black Kaisers tartja rettegésben, tehát a bandatagok likvidálása lesz a feladatunk. Az ellenséges autók elintézésére igen egyszerű eszközt kell alkalmazni: egyszerűen csak nekik kell menni. A saját kocsink eközben szerencsére egyáltalán nem sérül, magyarul az egyetlen ellenfelünk az idő. Mielőtt nekivágnánk a küldetéseknek, négy – japán stílusban megrajzolt – szereplő közül választhatunk, ám nem is annyira a szereplők lényegesek, hanem inkább a kocsijuk. Bár a sportjárgányok kitalált típusok, meglehetősen hasonlítanak bizonyos valódi márkákra. A kocsik választásánál alul különböző színű csíkok szemléltetik az adott gép tulajdonságait, ezek sorban a következők: támadóképesség, végsebesség, gyorsulás és úttartás.



Az egyszerű személyautók még könnyedén kilökdöshetők

Összesen **öt szinten** kell kiszorítgatnunk az autókat, majd a sok-sok személyautó után minden pálya végén egy főellenség vár ránk. Először csak két harckocsi a főgonosz, de aztán egyre keményebb gépezetek jönnek: egy helikopter, majd egy páncélos, egy repülő, és végül egy markoló. Ha ezekkel megvagyunk, a hatodik pályán már magával a bandafőnökkel, Kaiserrel kell megmérkőznünk. Ha pedig netán őt is sikerül legyőznünk, egy frankó animációt nézhetünk végig, amely minden **szereplőnél más**. Még mielőtt nekifognánk az üldözésnek, az Options menüben három nehézségi szint közül választhatunk. Ha ezt Easy-re rakjuk, akkor főellenségre ne számítsunk, ha viszont Hard fokozaton indulunk, akkor a gyorsítást biztosító nitrot felejthetjük el. A hard fokozathoz éppen ezért a legnagyobb sérüléseket okozó zöld autót ajánlom, a többi járgánnyal szinte esélyünk sincs Kaiserral szemben.

Nos, ez így önmagában még nem tűnik egy hosszú játéknak, s ezt valószínűleg a készítők is így gondolták, ezért beraktak egy **Time Attack** módot is. Az idő elleni küzdelem ráadásul egyben egy párbaj üzemmódnak is megfelel, ugyanis arra is van mód, hogy miután kiválasztottuk a saját karakterünket, egy ellenfelet (Rival) válasszunk. Ebben az üzemmódban négy kör alakú pályán versenyezhetünk, ezekből csak egy, Kaiser pályája volt látható korábban a Chase üzemmódban. Amikor kiválasztjuk az ellenfelet, egy új arccal találkozhatunk: Tsumujival, a játék rejtett karakterével. Tsumuji csak azután áll majd a rendelkezésünkre, ha sikerül őt valamelyik pályán megelőzni. Ez természetesen nem könnyű feladat, ajánlatos a legjobban gyorsuló autót, azaz Asuka citromsárga verdáját választani. Ha sikerül őt megverni, ne felejtsetek el **állást menteni** (Save) az Options menü Memory Card pontjánál, így aztán a következő játéknál majd csak vissza kell tölteni (Load).



A nitrot inkább a végére kéne tartogatni

A Time Attackre és a Chase-re egyaránt jellemző, hogy az ellenfelek helyzetét a gép "csalva" számítja ki. A program egyrészt pozitívan csal, amikor borulás után engedi az ellenfeleket utolérnünk, másrészt negatívan, amikor bárhogy erőlködünk, a főellenségek fogják magukat és elhúznak tőlünk. A nitrot ennek következtében bölcsen kell használni, csak akkor turbózzunk, amikor már biztos találatra megyünk.

A Ray Tracers külsőre az erős középmezőnybe tartozik. A pályák változatosak: hol erdőn, hol városon vezet át az út, sőt még egy csatornában is megfordulhatunk, ahol légpárnás hajók az ellenfeleink. A grafika majdnem kitűnő, csak kár, hogy gyakran bevillannak a poligonok, egyes tereptárgyak túl hamar eltűnnek, és néha a textúrákat későn "rajzolja" ki a gép. Viszont a kocsik kidolgozása kifogástalan: szépen beárnyékolt Gouraud shaded poligonokból lettek összerakva, a féklámpák klasszul világítanak. Külön figyelemreméltó az az apróság, hogy az ablaküvegen az elsuhanó táj rajzolódik ki. Az már más kérdés, hogy ha jobban megfigyeljük, sajnos azt láthatjuk, hogy fura módon nem a mögöttünk lévő, hanem az előttünk látható tárgyak tükröződnek vissza. A kezelhetőséggel abszolút nincs gond: a kocsik csak egy idő után csúsznak meg, a féket használva pedig remekül ki lehet vágni a kocsik farát az élesebb kanyarokhoz. Az egyetlen dolog, amit nagyon elrontottak az a borulás – szörnyen idétlenül néz ki. Ha kifejezetten a szimulátorokat szereted, a Ray Tracers talán nem a legideálisabb választás számodra, de ha egyszerűen csak akciódús száguldásra vágysz, keresve se találsz erre ennél alkalmasabb játékot.



Ez a főellenség időnként egy-egy rakétával próbál minket lassítani



Ügyes ez a pilóta – én a kocsit is alig tudom az úton tartani

V.Z.

**ray tracers** — Kiadja: Sony CEE

LÁTVÁNYOSSÁG 6
JÁTSZHATÓSÁG 6
SZAVATOSSÁG 6
ZENE BONA A

PLAYSTATION

✓ Könnyen kezelhető • a nehézségi szintek korrektek
✗ A Chase üzemmód túl rövid

**74%**

# Timeshock

De régen is volt már, amikor annak idején, még az átkosban egy bélással lehetett a flipperezni! Manapság ugyebár a tőkés uraknak profit kell. Nemrégiben bemegyek az egyik játékterembe és mit látok: fura módon mindegyik flippernek csakis a hátsó lába volt ütközésig kieresztve, sőt – bizonyára hogy ne billegjenek – még alá is voltak támasztva. Mondanom sem kell, azonnal sarkon fordultam és azóta is messze elkerülöm azt a helyet. (Újgazdagék bizonyára hiányoztak arról a technika órájáról, amikor vízszintmérő funkciójáról volt szó – bár meglehet hogy csak ilyen vastag a bőr a képükön.)



Az asztal átvizsgálásával közelebbről szemügyre vehetjük az amúgy alig látható dolgokat

Sokkal kifizetődőbb tehát, ha inkább a PC-t kapcsoljuk be. Már csak azért is, mert a mai számítógépes flipperek hangulata már alig marad el valamivel a valódi automaták csilingelésétől. Tavaly jelent meg az Empire gondozásában a Pro Pinball: The Web, amit szerintem azóta sem sikerült egy cégnek sem felülmúlnia. Elképesztő SVGA grafika és roppant igényes design jellemezte a játékot, s bár csupán egy asztal volt benne, hosszú időre kitűnő szórakozást biztosított.

Végre hát megérkezett a második Pro Pinball asztal, a címe: Timeshock! Az igényességet tekintve szerencsére az alkotók nem adták alább: a minimális felbontás most is 640x480 (ami megfelelő hardverrel felkúszhat egészen 1600x1200-ig, nem is tudom hány millió színnel), az asztalról most sem hiányoznak a fény és árnyékhatások, a választható nézőpontok száma pedig négy. Ahogy már megszokhattuk, mostanság már a flippereknek is van alapsztorijuk, ez alól a Timeshock sem kivétel. Egy jövőből érkezett tudósnak kell segítenünk egy időgépet összerakni, a nagyokos ugyanis egy baleset folytán egy lökéshullámot hozott létre az időben, ami vészesen közeledik a napjainkhoz. Ha a hullám eléri az idők kezdetét, az Univerzum megsemmisül. A lényeg tehát, hogy – a golyókat a megfelelő helyekre beütve – időkristályokat szerezzünk, és azokat beillesszük az ókori Róma, a jelenkor, az őskor, és a jövő foglalataiba. Ezen kívül hasonló metódusokkal ún. Tachyoniumot is kell majd keresnünk a Föld kontinensein, ezzel lehet majd megnyitni az időzónákat, továbbá még majd időutaznunk is kell, hogy végül egy ellentétes hullámot elindítva teljesítsük a játékot.



A multiball aktiválásánál egyszerre három golyóval kell játszanunk

Mindezeket az eseményeket természetesen nem személyesen élhetjük át, hanem jó kis animációk formájában a mátrixképernyőn láthatjuk őket.

Gondolom azonban mindenkit inkább az érdekel, hogyan lehet ezeket véghezvinni. Nos, a különböző teendőket azt hiszem két oldalon keresztül is magyarázhatnám, de minthogy olyan sok féle bütyök, célpont, villogó, meg rámpa van az asztalon, valószínűleg csak jómagam is belezavarodnék. Javaslom tehát, hogy inkább lapozzátok fel a kézikönyvet, amelyben a lényeges dolgok pontosan, képileg vannak ábrázolva.



Ebből a nézetből valóban úgy érezhetjük, mintha ott állnánk a gép előtt

Az asztal egyébként nagyon klassz. Nem tudom miért, de én azokat a flippereket szeretem, ahol valamilyen mechanikus eszköz is működik. Ilyen pedig itt is van, ugyanis az időgépet egy elektromágneses emelőkar jelképezi, ami félreteszi a "csapdába ejtett" golyókat. A játékmenet teljesen követi a hagyományokat, azaz rámpákat és golyócsapdákat kell a megfelelő sorrendben és időben eltalálni, néha több golyóval kell játszanunk, tehát van multiball is, végül pedig időnként – szintén bizonyos procedúrák hatására – bonus jutalmakat kapunk. Ilyen például az, amikor a mátrixképernyőn lehet játszani egy egyszerű videojátékkal, aminek a lényege, hogy egy alagútban száguldozva bizonyos célpontokat el kell találni, másokat meg ki kell kerülni.

Csupán egy rendhagyó dolgot raktak a játékba, ez pedig a MagnoSave, ami egy különleges mentési lehetőséget jelent a jobboldali kivezető csatornánál. (Bár ez is csak viszonylag rendhagyó, hiszen a Webben már volt valami hasonló.) Ha a MagnoSave kijelzője aktív, akkor bármikor, amikor vészesen kifelé "kacsintgat" a golyó, a BackSpace-t leütve egy – a pályán elhelyezett – elektromágnes segítségével könnyedén eltéríthetjük a golyót.

A grafikát azt hiszem már eleget dicsértem, de azért annyit hozzátenném, hogy mivel az alapkoncepció ugyebár az volt, hogy ne osszák ketté és ne is görgessék a pályát, a nagyobb képernyős monitorral rendelkező játékosok mindenképp előnyben vannak. Szólnék még pár szót az életszerűségről is. Kevés az olyan flipperjáték, amelyikben annyira el van találva a golyó mozgása, mint a Pro Pinball eddig megjelent két részében: se nem gyors, se nem lassú a golyó, minden körülmény között természetesen viselkedik – például be is tud szorulni az ütőkar alá. Aztán a nagy flipperjátékosok az igazi automatáknál szinte érzik, milyen ütemben és hogyan kell rázni ahhoz a gépet, hogy az érzékelő lengősúly ne lengjen ki túlságosan, és ne jelezzen. Nos, némi gyakorlás után erre itt is rá lehet érezni. A játék minden tekintetben pont olyan, mint egy valódi automata, még az üzemeltetési paramétereket (pl. a játékmenet típusát) is ugyanúgy – a mátrixképernyőn – lehet beállítani. Az audioról pedig csak annyit, hogy a hanghatásokat Dolby Surround-ban hallhatjuk, a zenei aláfestés meg olyannyira változatos, hogy a program 32 audio track-et használ a CD-ről. Ha egy kis flipperezésre vágysz, ne habozz, próbáld ki ezt a játékot – úgysem találsz nála jobbat!

*V.Z.*



A MAG és NET szavak kirakásával újabb mágneseszési lehetőséget kapunk

**time shock** — Kiadja: Empire

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P60, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB

✓ Klassz zörejek • érdekes küldetések
✗ Csak egy asztal van

**90%**

# CINKELT LA

## LOMAX (PLAYSTATION)

Íme a pályakódok:
H = háromszög
K = kör
X = X
N = Négyzet

| | |
|---|---|
| **Első világ:** | |
| level2 | K, K, K, H, X, N, K, X |
| level3 | N, K, N, H, X, N, K, X |
| level4 | X, K, X, H, X, N, K, X |
| level5 | H, H, H, K, X, N, K, X |
| level6 | K, H, K, K, X, N, K, X |
| **Második világ:** | |
| level7 | N, H, N, K, X, N, K, X |
| level8 | X, H, X, K, X. N, K, X |
| level9 | H, X, H, N, X, N, K, X |
| level10 | K, X, K, N, X, N, K, X |
| level11 | N, X, N, N, X, N, K, X |
| level12 | X, X., X, N, X, N, K, X |
| level13 | H, N, H, X, X, N, K, X |
| **Harmadik világ:** | |
| level14 | K, N, K, X, X, N, K, X |
| level15 | N, N, N, X, X, N, K, X |
| level16 | X, N, X, X, X, N, K, X |
| level17 | K, K, H, H, N, N, K, X |
| level18 | H, K, K, H, N, N, K, X |
| **Utolsó világ:** | |
| level19 | X, K, N, H, N, N, K, X |
| level20 | N, K, X, H, N, N, K, X |
| level21 | K, H, H, K, N, N, K, X |

## RAGE RACER (PLAYSTATION)

**Több szín:** ezzel a trükkel több színt csalhatunk elő, amikor a saját logonkat készítjük. Vigyük ki a kurzort a "rajztábláról", majd nyomjuk le egyszerre az L1+L2+R1+R2+SELECT kombinációt. Ekkor egy RGB opció jelenik meg baloldalt, aminek a színeire az R1+LE vagy FEL kombinációval rányomva változtathatjuk a színünket.

**Tükör mód:** ez egy egyszerű cheat, csak annyit kell tenni, hogy miután kiválasztottunk egy versenyt, lenyomva tartjuk az L1+R1+SELECT+START-ot egészen a futam kezdetéig.

**A logo forgatása:** miután a több szín üzemmódot aktivizáltuk, menjünk a Paint menübe, és tartsuk lenyomva az L1+R1 gombokat, majd nyomjuk le bármelyik irányt. A cheat hatására a lenyomott irányba fordul el a logo, s ha így hagyjuk, majd így is lesz rajta a kocsin.

**A tükör eltüntetése:** ha nem akarjuk a belső nézetben a tükröt, a Starttal állítsuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva a háromszöget. Ekkor nyomjunk egy L1-et és a tükör eltűnik. Ha vissza akarjuk kapcsolni, szintén a háromszöget lenyomva tartva az R1-et üssük le.

## SPIDER (PLAYSTATION)

Az alábbi csalásokat a játék pauzálása után kell beírni:

HÁROMSZÖG, X, X, X, KÖR, X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, KÖR - Ha jól csináltuk, a pókunk energiája és a fegyverei maximumra ugranak. A későbbiekben bármikor amikor rosszul állunk, csak vigyük be ezt újra.

HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG - A pókunk bolha nagyságúra megy össze. Minthogy ilyenkor még az is nehezünkre esik, hogy észrevegyük őt, ez persze nem tartozik a leghasznosabb cheat-ek közé.

Az összes pályakód:

**Laboratory:**
1FMLC939GPR8F3BF7KT1
CHMLC939GPR8F3LWGTS3
86MLC939GPR8F3VFQ5S4
FW1MC939GPR8F3BF7KT1

**Factory:**
FW1MC939GPR8F36DTTS3
BSRMC939GPR8F3VTKKT1
WDRQC939GPR8F3LM8S95
8WV5L939GPR8F36DTTS3
8WV5L939GPR8F3G1QJB4

**City:**
9WV5L939GPR8F3LRT6S4
6SXXS939GPR8F3LRT6S4
W9PNT839GPR8F3B9LVS3
N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

**Museum:**
P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3
G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3
H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
J7KB3Y1GWPR8F31766D1
K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4
K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4

**Sewer:**
V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1
W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95
X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3
Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1
Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

**Evil Lab:**
Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3
R7KB3Y118H56T1WTY4R4
S7KB3Y118H56T1TCQSR3
T7KB3Y118H56T1FNY4R4
T7KB3Y118H56T1TC4LD1
68KB3Y118H56T151P6C4
68KB3Y118H56T1TMVM35

## INTERNATIONAK SUPERSTAR SOCCER (NINTENDO 64)

**Nagy fejű üzemmód:** a címképernyőnél tartsuk benyomva a Z gombot és üssük be a következőket: Felső C, Felső C, Alsó C, Alsó C, Bal C, Jobb C, Bal C, Jobb C, B, A és Start. A kommentátor ekkor azt mondja, "He taps it in," majd amikor elindítjuk a játékot, vízfejű játékosokkal futballozhatunk.

**Rejtett csapatok:** az All Stars csapatok behíváésához szintén a címképernyőn kell benyomva tartanunk a Z-t, majd a következő kombinációt kell bevinnünk: Fel, L, Fel, L, Le, L, Le, L, Bal, R, Jobb, R, Bal, R, Jobb, R, B, A, Start. Ha minden OK, egy újabb csoport áll a rendelkezésünkre, benne a legkiválóbb tulajdonságú játékosokkal.

## NEED FOR SPEED 2 (PLAYSTATION)

Mindössze annyi a dolgunk, hogy a Password képernyőre lépjünk, s máris a következő csalásokat írhatjuk be:
POWRUP: Extra erő a motornak
SHOTME: Titkos pálya előhívása
LILZIP: A titkos "Ford Indigo" kiválasztása
BUSME: Az iskolabusz kiválasztása
LIMOME: A limuzin kiválasztása
SEMIME: A nyerges vontató kiválasztása
BUGME: A bogárhátú VW kiválasztása
ARMYME: A katonai teherautó kiválasztása
VANME: A furgon kiválasztása

## TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Ez a játék úgy látszik kifogyhatatlan a cheat-ekből, íme még néhány:
LLTHCLRSFTHRNB Idétlen szivárvány színű lesz a pálya
CLLTHTNMTN A program különböző hibákat fog produkálni
NSTHMNDNT Az előző kettőtől ellentétben ez egy valóban hasznos kód, hatására a térképen piros nyilak fogják jelezni a közeledő ellenfeleket.

## BUG TOOI (SATURN)

A Bug Too! csalásokat a játék pauzálása után kell bevinni. A betűkhöz tartozó gombok:
N - fel
S - le
E - jobb
W - bal
L - bal
LAZY WEASEL: Pályaválasztás
LAWLESS: Bug repülni fog
REAL EASY: Bug sérthetetlenné válik

# APOK

### SOVIET STRIKE (SATURN)

Az alábbi kódokat Passwordként vigyük be. Ha jól írjuk be őket, a "Classified" szónak kell megjelennie!
COLDPIZZA: Örök muníció
FREEBIE: Egy extra élet
VOODOO: Négy extra élet
GABRIEL: Négyszeres tűzerő
ALBATROSS: Feleannyi üzemanyagfogyasztás

### SOVIET STRIKE (PLAYSTATION)

Ugyanúgy mint a Saturn verziónál, a PlayStation csalásokat is a load/save menüben kell megadni, azaz kódszóként kell beírni őket:
THEBIGBOYS: örök lőszer, üzemanyag, élet, valamint megduplázza a sérüléseket
GHANDI: Az összes ellenséges katona és civil a helikopterünket fogja követni
ANGRYLOCAL: A helybéliek sérthetetlenné válnak és megpróbálnak megölni minket

### TEST DRIVE: OFF-ROAD (PLAYSTATION)

A főmenüből válasszuk ki a Options képernyőt, majd menjünk a Driver 1 Setupra. Válasszuk ki az "Enter Name" opciót, töröljük ki a meglévő nevet, és írjuk be helyette valamelyik szót a következők közül:
BEEFY: Kiválasztható lesz a "Monster Truck" a Practice módnál
FIFTY: Kiválaszthatóvá válik a "Hot Rod" a Practice módnál
SANDDUNE: Kiválaszthatóvá válik a "Speed Demon" és a "Mud Runner" a Mixed League módnál
SPRINTER: Kiválaszthatóvá válik a 4x4-es Buggy autó
LOWRIDER: Egy széria autó válik kiválaszthatóvá
FRIENDLY: Hozzáférés a hetedik pályához
ALLTRACK: Hozzáférés mind a 12 pályához

### MARIO KART 64 (NINTENDO 64)

Levágás a Rainbow Road pályán:
Először is válasszuk ki a Time Trialst, majd a Special Cup-ot, és azon belül a Rainbow Road pályát. Amikor elkezdődik a verseny, gyorsítsunk kb. a pálya középpontjáig, majd amikor elindulunk a lejtőn, rántsuk félre a kormányt balra, és nyomjuk le az R gombot - magyarul ugrassunk ki a pályáról. Ha megfelelő sebességgel mentünk neki és jól időzítettünk, a pálya túloldalán érkezünk le, s ezzel majdnem egy fél kört vágtunk le!

### STAR COMMAND (PC)

Ha a Credits menünél sorban megnyomjuk az F4 F4 F1 F10 gombokat, akkor az anyahajó képe egy arccá változik, amikor nyersanyagot kezdünk gyűjteni, és vigyorogni kezd, ha a megfelelő mennyiség összejött.

### SHADOW WARRIOR (PC)

A cheateket a T megnyomása után lehet aktiválni.
SWCHAN: sérthetetlenség
SWGIMME: minden tárgy és fegyver felvétele
SWGHOST: falon átjárás
SWMAP: teljes térkép
SWTREKxy: x epeizód y pályájára lépünk
SWBANZAI: gondoljon a Postabankra!

### NEED FOR SPEED II (PC)

A cheateket a menü képernyőn kell beírnunk:
ARMYTRUCK: katonai tehrautó
BMW: BMW
BUS: iskolabusz
HOLLYWOOD: bonus pálya
JEEPYJ: dzsip
LANDCRUISER: Toyota
MERCEDES: Mercedes
MIATA: Mazda
PIONEER: megkapjuk az összes rejtett autót, keményebb motorral
QUATTRO: Audi Quattro
SEMI: kamion
VANAGON: Volkswagen kombi
VWBUG: Volkswagen bogár

### OUTLAWS (PC)

A kódokat a játék közben bármikor aktiválhatjuk:
OLAIRHEAD: ezután az X és a C billentyűkkel felrepülhetünk a magasba
OLASH: végtelen muníció
OLCDS: teljes térkép
OLJACKPOT: felveszi az összes fegyvert és tárgyat
OLPOSTALS: felveszi az összes fegyvert töltényel
OLREDLITE: az ellenfelek fagyasztása

### MOTO RACER (PC)

A nevünk helyére írjuk be: CDNALSI, és Enter után adjuk meg a ténylegesen választott nevet. Mind a nyolc pálya azonnal választható.

### HUNTER HUNTED (PC)

COLE: minden fegyver és láthatatlanság
INVINCIBLE: láthatatlanság
LUKASZUK: minden fegyver
SMELLINGS: maximum egészség

### DEATH DROME (PC)

A Virgin futurisztikus, nyolc pályából álló lövöldözős őrülete ugyan kimaradt az ismertetők közül, de azért pályaváltó cheatek járnak hozzá. Csak simán be kell pötyögni őket játék közben.
2REVOLT
3ACCUSED
SHORT4TIME
5GETAWAYS
BOLT6DOWN
ARREST7
LASTMEAL8

### DARKLIGHT CONFLICT (PC)

Játék közben nyomjuk meg egyszerre a a Tab és a PgUp gombokat egyszerre, majd nyomjuk meg a P billentyűt. Ha jól csináljuk, a képernyő alján megjelenik az 'enabled' felirat – mi pedig sérthetetlenné válunk.

### EXTREME ASSAULT (PC)

A főmenüben gépeljük be szépen:
LEVELX_ (A _ egy space-t akar jelenteni!)
és ez aktiválja a cheat üzemmódot. Ezután játék közben az Alt lenyomása mellett a következő számbillentyűket használhatjuk cheatként:
1: maximális lőszer
2: új fegyver
3: feltölti az energiát
6: küldetés befejezése
7: nincsenek ellenségek
8: átvált helikopterre
9: átvált tankra

### PANDEMONIUM (PC)

A szintkódok a következőképpen festenek:
OMAAEBIA
NAABEBAI
ENAIAKBI
PEIAIBBA
KFCACICE
AFICBAIM
NGIAIBJJ
EHIIAKAC
NIIAIBKB
AHICBAJE
LOCACMGI
KACACIIM
OAIAIDLB
ELIIAODC
OEIAIELJ
OGIAJEEB
AHMCBCMD
AJECBDEF
A következő három kóddal megkapunk 14 ankhot, és 8 szívet, hozzáférhetünk bármelyik szinthez továbbá kapunk még varázslatot is:
AOIMFPIJ (fire)
AOEMDPIJ (ice)
AOMMHPIJ (shrink)

### CARMAGEDDON (PC)

Azon a képernyőn, ahol a pályát és a kocsit lehet kiválasztani, gépeljük be gyorsan: ENABLE. Ezután a cheateket már használhatjuk a játékban. Miután a verseny elkezdődött az F4 billentyűvel alpozgassunk addig, amíg a cheat üzemmód megjelenik, és a következő csalásokat fogjuk tudni használni:
F5 – teljes javítás
F6 – sérthetetlenség be/ki
F7 – +30 másodperc idő
F10 – 5000 pénz
F12 – ha külső nézeten vagyunk, átkapcsolhatjuk a kamerát az ellenfélre
Shift+F6 – megmutatja az ellenfelet a térképen
Shift+F7 – plusz 300 másodperc idő
Ctrl+1 (numerikus) – repülés be/ki, a numerikus 5 visszatesz a földre.
0 – bonus
1 – megabonus
2 – zebrák a földhöz ragasztva
3 – nagy zebrák
4 – robbanó zebrák
6 – turbó zebrák
7 – sérthetetlenség
8 – ingyen javítás
9 – folyamatos javítás
Shift+0 – időmérő ki
Shift+1 – búvár
Shift+2 – időbonus
Shift+3 – ?
Shift+4 – ?
Shift+5 – megállítja az ellenfeleket
Shift+6 – megállítja a zsarukat
Shift+7 – turbó ellenfelek
Shift+8 – turbó zsaruk
Shift+9 – a gravitációs effekt érdekesen alakul
Alt+0 – pinball-mód
Alt+1 – falramászás
Alt+4 – a zebrákat mutatja a térkép
Shift+Alt+2: folyamatos kézifék
Shift+Alt+4: turbó
Shift+Alt+5: megaturbó

**Huh! Már nagyom vágom a centit a nyári szünet előtt, amikor szerény ejtőzés céljából végre eljuthatok a napfényes Tanganyikába, vagy a nem kevésbé napfényes Kőbányára (a célpont a hétvégi lottóhúzásnál kiderül). Most, hogy hozzávetőleg már megszültük a dupla számot, azt hittem, hogy idén nyáron már nem ér különösebb meglepetés – de azért jó szokásom szerint megint tévedtem. Van ugyebár ez a Martin nevű gyermek, aki alkalmasint rajtaütésszerűen megszállja a szerkesztőséget, letörli a winchesterekről az általa szükségtelennek tartott dolgokat, és még egyéb bűnök is terhelik a lelkét, amit most helyhiány miatt nem részleteznék – na szóval ez a fickó azzal az ötlettel állt elő, hogy ő akarja csinálni a levelezést szeptembertől. Az első reakcióm együttérző sajnálkozás volt: talán a túlzott nyaralás vagy egy heveny napszúrás okozhatott benne oly mérvű lelki károsodást, hogy megpróbálja saját hatáskörébe vonni kedvenc rovatomat? Ugyan miért pont neki jutna a postai holló szerepe?! Nekem egyébként is gyanús ez a fickó: már napok óta rendszeresen itt téblábol, tesz-vesz az asztalokon és az adathordozókon, mindenkihez van egy rossz szava, és (elsősorban) a halálosan lefáradt Vári Zolival élcelődik (még a Rage Racert is elorozta tőle) – jelzőlámpáim azt mutatják, hogy az ember készül valamire! A pit bullokat azonnali hatállyal elengedtem... A mára rendelt postaláda mélyébe viszont még én kotrok bele és hopp! – egy lány. (Ej, de szerencsés egy kezem van!)**

Helló CoVboy! Én egy SNES-es lány vagyok. Nem kell megijedni, nem akarom folytatni a konzol-PC háborút. Szerintem mindenki játsszon azzal, amije van és olvassa azt az újságot, amelyiket akarja. (**Roppant figyelemre méltó megállapítás! Különösen az első része...**) Én az 576 Kbyte-ot fogom! A lényegre rátérve: ami szívemet-lelkemet nyomja, az a N64 ára. Nem olyan rég be akartam cseréini a SNES-em+játékokat egy N64-re. Természetesen sehol nem jártam sikerrel, mert vagy megvoltak már a játékaim, vagy túl sok gépük volt. Az egyik helyen az eladó azt mondta, hogy jobb ha várok, mert a N64 ára napról-napra csökken. Ezt én is észrevettem. Pár hónapja úgy tudtam, hogy 60.000 Ft, pár héttel ezelőtt 40.000, néhány nap múlva 38.000, egy nappal később már csak 37.000 Ft volt. A kérdésem az, hogy ennek mi az oka, és ez meddig megy így? Előre is kösz.
Bende Linda

**Az árcsökkenés oka a gyártók üzletpolitikája. Megjelenéskor szépen kaszálgatnak, aztán amikor a felfutó termelés miatt csökken a darabonkénti ár, lehet levinni a fogyasztóit is. Na, ez a kisebbik és jelentéktelen indok. A másik meg az, hogy ki akarják szorítani a vetélytársakat a piacról. Tavaly dúlt ugyebár a Saturn-Playstation gazdasági háború, amit a Sony az év végére vitathatatlanul megnyert, köszönhetően egyrészt annak, hogy mindig 20-30%-kal a Saturn alá vitte az eladási árat, másrészt pedig annak, hogy sokkal több játékot fejlesztettek az ő gépükre. A N64 képében egy új, veszélyes trónkövetelő tűnt fel a színen, ami azért programválasztékban még 1-2 évig nem versenyezhet vele – de kiváló képességei miatt tenni kellett valamit ellene. Nyilván nem véletlen, hogy a N64 európai megjelenését követő héten a Sony azonnal csökkentette az árait. A Nintendo pedig kénytelen beszállni az árcsatába, és olcsóbban árulni a gépét. Hogy meddig tart az árcsökkenés? Mivel a Sony van nyerő helyzetben, valószínűleg addig, amíg a Nintendo bírja pénzzel – meg amíg megéri nekik. Ha mondjuk az általad felsorolt árakból indulunk ki, akkor még mindenképpen érdemes várnod 2-3 hónapot: a számtani sorozatok elve alapján ez az ár előbb-utóbb nullára redukálódik, esetleg még a végén majd neked fognak fizetni, ha hajlandó vagy elvinni (és akkor még megmarad a SNES+játékok is)...**

**Hopplá! Megint itt van Bagó Péter mester, állandó tettestársunk, aki rendszeresen ötletekkel bombáz havi párezer levelében. (Múltkor valami malőr történt a levelével, szóval most igyekszem nem nagyon megnyiszálni.)**

Kedves CoVboy! Először is: szia! Másodszor is: engedd meg, hogy bemutatkozzam. Bagó Péternek hívnak, s ezidáig 2-szer találkoztunk a szerkesztőségben. Akkoriban egy házi újsággal rémisztgettünk, s igen meglepődtem emberbarát stílusodon. (**Olyanom van? Hm. Biztos öregszem.**) Teljesen más, sokkal érthetőbb stílusban elregéltél 1-2 dolgot. Erre megveszem, izé, ugye előfizető vagyok, szóval megküldik az újságot, és mit látok benne? A levelemet. Ajvé! De hát ez hogy lehet? Aha! Kibukott a szög a zsákból! Szerencsére csupán csak 20.000 ember előtt égtem egy nagyot, hiszen mesterien kiemelted a lényegtelen részt. Nemhogy a tippekkel törődtél volna... Sebaj. Mellesleg félreértettél, én nem az anyázást hiányoltam a rovatból, hanem valami életet. (**Azért tettelek bele, hogy legyen benne az is. De úgy látszik, teljes az egyetértés, mert mindenki félreért mindenkit.**) Az újság 7 éves fennállása óta elérte az elérhető maximumot, így szegény levélíró már csak hóthülye kérdésekkel bombázhatja a szerkesztőséget. Nem tud mit javasolni. Amikor persze kapsz egy levelet (pl. tőlem) (**Egy levelet tőled minden nap – így a pontos.**), akkor persze nemhogy a figyelemre méltó részeket néznéd át, inkább utazol a hülyeségre. Elismerem, az a részlet kicsit érthetetlen volt, de a sorok vagy húsz 576 átnyálazása után készültek, érthető tehát a nosztalgia. (**Oké. Ha szerinted is érthetetlen, aki írtad, akkor az miért csoda, ha én is félreértem?**) Nem baj, nem adom fel. Addig bombázlak, amíg valami reagálás nem születik.

Egy másik témám egy másik levelem (EGO). Abban küldtem egy sárga lemezt, melyen volt egy terep2 nevű magyar fejlesztésű játék. Nem nagyon látom az értékelést? Hová tűnt az 576 Kbyte fejlesztősegítő jelszava? (**Khm. Bocs, de nem akartam kidobni az Atlantist. Majd más alkalommal.**)

Harmadszor pedig a rejtvény. Itt a megfejtés (hátha csurran cseppen valami):

Dark Reign: Ron Millar

KKND: 30 küldetés

Need for Speed II: nyolc hengeres

(**Helyes megfejtés, gratula.**)

Most pedig a tippözön, melyek – szerintem – közérdekűek:

1. Látom a külföldi séma mintájára leszedtétek a szövegekről a sorkizárt opciót. Akkor már csak azt kérdezném: miért van elválasztás? Az áhított külföldön kapásból nem látható ilyen.

**Már elég régen nincs sorkizárás és a kutya nem áhítja a külföldet. Prózaibb oka volt: az ívesen körbefolyatott részhez zárva idegesítő volt olvasni a szöveget. Kötőjelezés meg azért van, hogy több szöveg férjen egy oldalra, mert így is állandóan húzni kell és az néha több ideig tart, mint megírni a cikket. (Nem tudtam, hogy ennyire érdekesek a technikai részletek, de ha így van, akkor szeptemberben foglalkozhatunk esetleg az additív és a szubsztraktív színelőállítási módszerekkel.)**

2. Továbbra is zavaró az a dolog, miszerint néhány cikk "szellemképes", vagyis a betű elcsúszik a háttérben és egy kicsit kifolyik a szemem, ha olvasom.

**Újabb tyéhnyikai rejtelem. Ez kizárólag negatív (fehér szöveggel írt) oldalon fordulhat elő, és azért van, mert lóg a sárga vagy a bíbor szín. Amikor nyomják az 576-ot, 7-8 alkalommal kizarándokolok Csepel végébe, és aláírok minden egyes garnitúrát, hogy nyomható. Na, azon nem lóg egyik szín se. Ez a nyomda problémája: nyomás közben a papír "játszik", és a színek elmennek pöttyet. (Ez egyébként az összes műnyomó papírra nyomott újságon észrevehető.) Mire észreveszik, és utánaállítanak, addig a gép lenyom párszáz ívet, amit nyilván nem dobnak ki a kukába. Megoldás1: csinálunk fekete-fehér újságot (ott nincsen ilyen probléma). Megoldás2: végiglapozgatom mind a százezer ívet, és kiszórom azokat, amelyek nem megfelelőek (legfeljesebb évente jelenünk meg). Megoldás3: felemeljük az újság árát az ötszörösére, és nézünk valami jó kis jenki nyomdát. A negyedik alternatíva meg az, hogy elfogadjuk azt a kis kellemetlenséget, mert annyira olvashatatlan azért még nem volt. Várom a javaslatokat, melyik legyen.**

3. Mint mondottam, lehetne egy lerántjuk a leplet cikk is, ha lesz stábfotó, elférne mellé egy tényfeltáró írás, fotókkal megspékelve, az újság valódi készüléséről.

**Arról esetleg beszélhetünk, bár ez most elég rendesen ki lesz vesézve.**

4. Továbbra is probléma a cheateknél, hogy van olyan kód, ami már szerepelt az 576-ban (pl. Alien Trilogy). Helyette elfért volna NFSII kód is.

**Jó, most ott van, mert küldtél egyet. ANNYIRA azért ez sem olyan nagy probléma.**

5. A rovatokkal kapcsolatban jelezném, szerintem elférne egy scene-rovat (anno volt Democrazy címmel), esetleg Comix Corner, meg bármi más, ami kötődik a számítógéphez.

**Ezt már párszor átbeszéltük, ne ragozzuk tovább. Hova tegyem?**

6. Persze ehhez elengedhetetlen az oldalszámemelés, amit célszerű lenne minél hamarabb végrehajtani.

**Mivel ez azért nem úgy történik, hogy csettintek egyet és már 16 oldallal több van, erről legyen elég annyi, hogy tervbe van véve.**

7. Jó lenne egy-két dologról folyamatosan tájékoztatni az olvasót – pl. Martin ír-é, vagy nem-é? CD mikor lesz? Satubbi

**Hol ír, hol nem – mikor milyen kedve van. Folyamatos tájékoztatás, hogy ha van Martin-cikk az újságban, akkor írt, ha nincs, akkor épp más dolga volt.**

8. Kérdezem, de hiába: terveztek-e valamiféle melléklet kiadását. Bár ahogy elgondolom ez badarság, mert bármit rátehettek arra a vacak CD-re. De van Saturnos meg konzolos olvasótok is, akik akár fel is dughatják a PC CD-t. Szóval azt akarom kibökni, lesz e mondjuk 60 oldalas cheat különszám, vagy bármi más, ami minden nációhoz, azaz géptulajdonoshoz szól.

**A kérdés első részéhez: nem is kellek én ide, elég jól megbeszéled te ezt magaddal. A másodikhoz: 60 (sőt, még több) oldalas koedukált cheat különszám már most rendelkezésre áll! (A "bármi más" pillanatnyilag még nem kapható.) Lapozz az újság utolsó oldalára a részletek végett – mindegyikben van két oldal. (Bocs, vicceltem.)**

**(Megint bocs, de itt most vágok. Nem óhajtunk poszter-különkiadást és régi leírásokat sem újra közölni.)**

11. Érdekes tendenciát tapasztaltam mostanában. Érdekes módon, mind a Martin, mind a Zolee arra hivatkozott, hogy megunta. Martin szerint már nincs korszakalkotó játék, a C64-es idők voltak az igaziak, s sajnos azok már elmúltak. Hát ez részben igaz. Én azért reménykedem, hogy Martin kap majd kölcsön egy gépet, s ezen agyonra teszteli a Mortal 4-et, amitől a "szilikongyerekek" is elszállnának.

**Az való igaz, hogy sok új nincs a nap alatt, és a játékok 90-95%-a a 64-es időkben bevált sablonokat utánozza, fejlettebb technikai háttérrel. A fennmaradó 5-10% meg nem érdekli Martint, nem szereti őket. (Azokat én szeretem.) Most egyébként tudod mit játszik? Valami sötét bugyorból előásott egy 286-os CGA-s gépre készült gyűjteményt 15-20 éves pénzbedobós játékgépek kódlapjaival. Phoenix, Super Cobra, Vanguard, meg ilyenek. Itt nyüstöli őket a gépen, és közben beszélget a Láthatatlan Emberrel. ("Hát kell ennél jobb grafika?! Hát nem kell ennél jobb grafika!") Engem meg nem hagy játszani, pedig az Amidar is nagyon ott van a spiccen!**

12. Lehetne egy következő rejtvény "Ki tud többet az 576 Kbyte-ról?", vagy egy előfizetői játék.

**A múltkori rejtvény is ilyen volt, csak nem -ról, hanem -ból. Kizárólag olyat kérdeztem, ami az 576-ban benne volt.**

Szóval ennyit erre a hónapra, most én beszéltem. Nem értem, miért kellett annyira kicikizni, szerintem ezen és előző levelelmben is találsz egy pár értelmes ötletet. Csak szeretném előregördíteni az 576 színvonalát. Szeretném, ha reagálnál levelemre, s utána ígérem: békén hagylak...




**A reagálás akkor megvolt, de még annyit tegyünk hozzá a dologhoz, hogy én nem óhajtottalak kicikizni (csak te dramatizálod túl a dolgot), továbbá ha nem lettek volna értelmes ötletek/kérdések a levélkéidben, akkor nyilván nem teszem őket a Csevegőbe. Pont. Egy igen érdekes darab következik:**

Hello CoVboy!

Előljáróban leszögezem (**Az jó ötlet, akkor már nehéz ellopni...**), hogy úgy vagyok a számítógéppel, mint a magyarok a tengeréréssel: elég messzire kell mennem azért, hogy átéljem. Ilyenkor átlépek a haverhoz, és lefejelem az asztalát, mint hal a mólókövet, amikor meglátom Pentiumja® pazar pixeleit. Igaz, egyszer gyűjtöttem vagy hetvenezret ilyesmire, de

whiskysüvegekké és cigarettafüstté alakult. (**Nahát, micsoda véletlen! De miért kellett ezért ennyit gyűjtögetni?!**) Bár ebből nem csinálok hiúsági kérdést.

Hazudtam. (**Sebaj. Mással is megesik.**) Van egy Commodore 1084S monitorom (az ex-Amigám özvegye), de azon csak a pornófilmek jönnek SVGA-ban, és így is egy videó a minimum konfiguráció.

No, ennyit magamról, azt hiszem sok(k) is.



Ami az újságot illeti, az összes szám megvan (nem az orrom alatt), és fő vagyonomat képezi, mind erkölcsileg, mind anyagilag. Van vagy 15 kg anyag.

Egyszer már írtam Nektek, de akkor még a Zolee volt az, ami. (**Seven Up?**) Most meg Te, úgyhogy a "csend katonái visszavonultak" (**Pál utcai fiúk?**), de nem hozzám. őszintén visítottam örömömben, amikor megláttam az új főszerkesztő nevét (ez asszem Te vagy) nevét anno, mert annál a másik lapnál megjelent teheneken s egyebeken kiröhögtem a töméseket a fogamból. S a történelem megismétli önmagát: megint jönnek a tehenek... (**Tegyük hozzá, hogy azóta már tágult a horizontom: voltak például már csirkék is, szeptemberre pedig disznóságokat tervezek. Tényleg most számoltam ki, hogy ha havonta ilyen példányszámban nyomatunk csirkéket, komoly konkurrenciát jelentünk Bábolnának. Lassan itt az ideje, hogy támogatásért forduljak az államhoz, mint mezőgazdasági kistermelő...**) Már a kezdet állati volt, mert tényleg gyere vissza Martin! A folytatás pedig tartja a színvonalat. (Azóta se lett fekete-fehér.) A májusi számtól tényleg nem kell jobb, autós és autós progik, de hol van Villeneuve? (**A hajfestőben. Tovább ne is ragozzuk a kanadai számtantanárt, mert a tördelő lányka fanatikus szurkolója, és megcenzúrázza a Csevegőt. Egyébként is Schumacher rulez.**)

Amit javasolnék: a trend mintájára csinálhatnátok anti-trendet, gondolom, mást is érdekel. (Ha nem, akkor tévedtem.) (**Gratulálok. Ilyet még nem hallottam lennállásom óta. A standard szöveg a magánvélemény mellett így hangzik:"és ez többek véleménye is."**) Pl. egyes beharangozott dolgok hová a digitális francba süllyedtek, 3DO/M2, hova lett a hangulat, miért haltak ki az Árpád-háziak, etc. (**A válasz egyszerű: fenn nevezettek egyike sem rendelkezett érvényes 576-előfizetéssel.**) Egyébiránt az is izgalmas lenne, ha a régvolt ászok (MD, SNES) jelenlegi helyzetéről is tájékoztatnátok, hogy teszem azt döglődésük mely szakaszában vannak. Meg hogy mennyire ászok az Arany Ászok. (**Ezek a cuccok köszönik szépen, rosszul vannak. Még akkor is, ha a mi Martinunk egy hosszabb monológjában kifejtette, hogy ha egyszer gépet vásárolna, akkor kizárólag Super Nintendot venne, mert azon vannak olyan játékok, amivel hajlandó játszani...**)

Ne csináljatok olyat, mint az N64 cikk, már nyomdailag, mert igaz, hogy a krimóban olvastam, de egy sör után azért még nem folynak össze így a betűk. Jó, tudom, Ti erről nem tehettek. (**Ez így van.**) De a sör se! (**Az is. Megoldás: legközelebb kivilágított helyiségbe térj be művelődni. Vagy magadba öntsd az isteni nedűt, ne az újságra.**)

A hétvégén a havernál voltam és a legtutibb Grand Prix 2-vel döngettünk. Szerintem ez a program ékes példája annak, hogy nem kell egy Apache 3 a helyből felszállás gyakorlásához, és abszolút pacifista, mert gyilkolni sem muszáj. Kivéve, ha vesztek.

Ezzel kapcsolatban lenne egy kérdésem(már nem a vesztéssel, az magamtól is megy). Van ehhez a brilliáns játékhoz egy Perfect GP2 nevű kiegészítő 3 ezer X zsetonért. Na most ez mit tud? Erre tényleg válaszolj, mert ez legalább annyira érdekel, mint mást az Ocean vagy a Nivea vallási hovatartozása. (**Az asszem egy ilyen 100% nem-hivatalos kis szerkesztőcske, amivel át lehet színezgetni az autókat, meg ilyesmi.**)

Na ennyi. Ha válaszolsz, akkor arc vagy, ha nem, akkor mi a francnak vettem bélyeget. Ezt még ízre se bírom.

Befejezem, mert gyilkol a nyár, ahogy kortársaink mondják. Kellemes nyarat és sok sört, meg ami úgy kell! Maradok kiváló tíztelettel:

Simon Templar*

*Roger Moore és nem Vall Kill mer az hamisítvány.

**Hát akkor ezt megbeszéltük, írjál máskor is, angyalkám. Mi meg kotorjunk tovább. Ah, egy új lelet. Erre csak távirati stílusban: Endernek még nem adtam oda, de mihelyt előkerül, megkapja. Ezt gyorsan letudtuk. Kérem a következőt! (Szemlátomást bubópestisben szenvedek...)**

Kedves CoVboy! Előre le akarom szögezni (**Ez valami új divat, hogy mostanában mindenki szögecsel, vagy ide kizárólag ácsok írnak?**), hogy az 576 Kbyte a legjobb/legszebb/legtartalmasabb/stb. újság, ami valaha a kezembe került. (**Na azé'...**) Ettől függetlenül van néhány igen bosszantó hibája, pl.:

1. Elég gyakori a helyesírási baki a cikkekben. Nem hallottatok még olyan emberről, aki elolvassa az újságot még a nyomtatás előtt és kiszűri a hibákat?!?!?! Bár én személy szerint nem rajongok a nyelvtanért, de más nem szeretni és megint más nem törődni a helyesírással.

**Khm. Én szoktam elolvasgatni az újságot nyomtatás előtt és szűrögetni egy csöppet. Elismerem, hogy abba a havi félmillió karakterbe becsúszhat egy-két félregépelés – na de azt azért enyhén húzós megállapításnak tartom, hogy nem is törődöm a helyesírással. Legközelebb ugyan küldjél már egy 40-50 darabból álló listát a helyesírási hibákról, oké? Vagy legalább EGY szemléletes példát.**

2. Sokan írták már meg a Csevegőnek/Neked, hogy felesleges sz** játékokról írni (pl. Casper, Lomax, Hulk, Rally Challenge), a helyükön elférne bármi egyéb vagy egy új rovat árulkodó címmel: E havi sz** játékok.

Egyébként nem akarlak kioktatni Téged, a Nagy CoVboyt, én (kis é), kis 13 éves, szemüveges kölök, csak meg szerettem volna írni Neked, hogy mit gondolok. Az újság 100%-os, a Csevegő is és az egyéb rovatok is. Bár PC-m van, mégis mindig elolvasom az egész újságot szőröstül-bőröstül. M. Laci, névrokon

**Ez a rovat ez nagy ötlet. Ha Martin lennék, akkor rögtön tovább is fejleszteném: a féloldalas (vagy inkább bélyeg nagyságú) rovatot úgy kereszteleném el: Ez ÉVI jó játékok. Ugorjunk:**

Szevasz CoVboy! A formaságokon túlesve, térjünk rá a levélre. Hajolj közelebb, és figyelj ide egy kicsit. (**Ezen ne múljék, de figyelmeztetlek, hogy sok hagymával eszem a hamburgert.**) Már hosszú ideje olvasgatom a levrovjaidat különböző újságokban, és az a benyomásom, hogy te egy megbízható figura vagy. (Istenem – tévedni emberi dolog...) Na most, ha meglátásom helytálló, akkor kérlek próbálj meg válaszolni az alábbi két kérdésemre:

1. Mikor jelenik meg már végre a Monkey Island 3????

2. Ugye nem fogják magyarítani? Isten őrizz!

Köszönöm szépen. Remélem bízhatok benned, és válaszolsz (még nyalizok is egy kicsit) az újságban, amit oly kiválóan főszerkesztesz. Csorba Gergely (előfizető)

**Soká éljenek az előfizetők! Még akkor is, ha ilyen jópofákat kérdeznek. Elvégre az is lehetett volna a kérdés, hogy *'Mikor jön el a Messiás?'* vagy *'Miben tárolunk egy mindent oldó folyadékot?'* De mivel meghívható egyed vagyok, válaszolok:**

1. **Nem tudom.**
2. **Lásd, mint fent.**

**Persze azért kicsit bővebben is belemélyedhetünk a kérdésbe. Vannak bizonyos előjelek, amelyek szerint előbb-utóbb csak megjelenik. Egy ilyen előjel volt az atlantai E3 kiállítás, ahol bemutatták a játékot, illetve egy részét. Egy másik ilyen előjel volt az a Virgin CD, ami a minap érkezett a szerkesztőségbe, és egy preview volt rajta. A harmadik előjel meg a PC Zone volt, aminek a coverdiskjén szintén volt valami hasonló. Az előjelek rendszerint valamit jelentenek – de hogy mikor jelenik meg, az az eladás első napján válik bizonyossá, addig még maga a kiadó sem tud semmi biztosat. Először ugyebár be is kéne fejezni; másodszor ugyebár a vásárlási szezon idejére kell időzíteni a megjelenést, mert pénzből él a Virgin is; harmadszor pedig nem árt arra is odafigyelnie a t. kiadónak, hogy lehetőleg ne egyszerre jöjjön ki egy hasonló stílusú durranással, mert az nem tesz jót az eladásnak... Már rebesgettek idén sok mindent róla: az év elején novembert, mostanában szeptembert és augusztust – ami egyébként nem jelent semmi különöset. Például van egy ilyen Danger, Keep on! (vagy valami hasonló) nevű játék, amiről egy rövid infot rejtettünk el ebben a számunkban – na, annak a megjelenése három éven keresztül hetente változott, az utolsó két hónapban meg naponta. (Meg se jelent, csak hazudozok itt össze-vissza...)**

**A magyarításról meg annyit, hogy jelenleg nem tudok ilyen szándékról. Persze ha valakinek van elég pénze, hogy ezt finanszírozza, meg meg is vesz egy nagyobb tételt belőle (merthogy a kiadók csak úgy szoktak hozzájárulni idegen nyelvű változat elkészítéséhez), akkor nincs kizárva az ügy. Ha valaki tud ilyesmiről, az mindenképpen jelezze, mert INGYEN (ez nálam a legritkábban használt szó) is elvállalnám Guybrusht. Martint meg beajánlanám LeChucknak, mert szívemen viselem a sorsát. (Meg a végén úgyis kinyírom.)**

**Na, ennyi fért bele a nyári Fecsegőbe. Épp itt az ideje, hogy elvonuljak pihegni. (Kőbánya lett belőle, de az se rossz.) Ha a mi Martinunk esetleg a szeptemberi számunkig sem gyógyul ki napszúrásából, akkor esetleg megengedem neki, hogy válaszoljon egy levélre. Majd meglátjuk, mit fizet.**

# APRÓHIRDETÉSEK

## AMIGA KÍNÁL

Commodore-64 - Amiga Gyorsszervíz és kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

1 éves A500 (1 MB) eladó + trafó + TV modulátor + Video Streamer + könyvek + joy + egér és még sok extrával 30000Ft (egyben-külön).Külön eladó játékokkal teli lemezek: 80Ft/db. Tel.: 37/368-386 Gergő (du. 6 után)

Commodore Amiga eladó színes monitorral, joystick, sok program, mouse.Tel.: (06)27341-169 este, vagy 345-6729 munkaidőben.

Eladó Amiga500, 1 Mbyte-ra bővítve + egér + 2 joy + külső floppy + 150 lemeznyi játék + Euroscart csatlakozó hibátlan állapotban, gyári csomagolásban. Irányár: 30.000Ft. Tel.: 351-39-22

Amiga600-as számítógép 1.3 2.0 kickstart átkapcsolóval 120 lemezzel, egérrel, beépített TV modulátorral kifogástalan állapotban áron alul eladó. Érd.: 53/373-595 (18 óra után)

Amiga500, 1 MB színes Philips monitor, 100 lemez, joystickok, könyvek, újságok. Irányár: 30e Ft. Tel.: 262-78-38 Sztrehoszki

Amiga 1200-as + külső drive + 120 Mbyte HD + Video Backup System + joypad, 150 lemez játékokkal eladó. Ár: 78.000 Ft. Tel.: 83/361-167 este

## C64 KÍNÁL

Eladó: Quickshot joy (Commodore, SEGA) 1000-ért + Kastély c. játék 450 Ft és egy Action Replay VI. Cartridge - 1500 Ft-ért. Cím: Karancsy Veronika 1055 Bp., Honvéd u. 24.

Eladó egy kitűnő állapotban lévő C64/II + floppy 1541/II + joy + Terminator 2 + 38 lemez tele játékkal + 9 db üres. Tel.: 220-09-01 Varga Tamás

## PC KÍNÁL

Békéscsabai PC-s klub más klubokkal ismerkedne. Ouke bajnokság, stb...Levélcím: Jimmy 5600 Békéscsaba, Áchim u. 27.

## PC CSERE

Elcserélnék egy orig. CD játékot (Dark Forces) v. két orig. lemezes játékot (FIFA, Super Karts) , NBA LIVE 95-re v. FIFA 96-ra. Érd.: Hegedűs Csaba (56) 429-330

## EGYÉB KÍNÁL

Eladó SMDII + 2 pad + adapter + 3 kazetta 10 hón. garancia. Ár: megegyezés szerint. Érdeklődni 302-56-36 (19 óra után)

Eladó Super Nintendo 8 játékkal: Pilotwings, Street Fighter, Flinstones stb... + 2 joy + adapter + Super GameBoy. A játékok külön-külön is eladóak. Tel.: 280-72-37

SNES kazetták 5e Ft/db, GameBoy kazetták 3e Ft/db, Super GameBoy 5e Ft. Tel.: 06-46-391-627

Eladó SMDII + 3 joypad + 4 játék (Aladdin, FIFA 95, Psycho, SSF2). Ár: 35.000Ft. Cím: Nyári Roland Kiszombor, Petőfi u. 18. Tel.: 62/297-416

Eladó SNES + 2 joy + átalakító + 15 játék. Irányár: 65.000Ft. Érdeklődni: 290-38-55. Radnóthy Szabolcs

Négy hónapos PSX + joy + demo CD 26.000Ft-ért és Destruction Derby2 - 6000Ft-ért eladó. Érdeklődni: 62/482-002 vagy 60/457-409

Eladó 4 GB játék (olcsón): Empire S. Back, Super Mario 2, Indiana Jones, Castlevania. Valamint eladó: SEGA MS 3 db játékkal 5000Ft-ért. Cím: Bodor József 5130 Jászapáti, Kard u. 5. Minden levélre válaszolok.

Eladó: PSX + 1 joy + Tekken'2 + R.Racer + Sockwave 1-2. + 2 demo. Irányár: 60.000Ft. vagy N64-re cserélném. Ugyanitt: SNES. Tel.: 06-83-360-364

**Használatlan gyári csomagolásban eladnám Saturnhoz a Roboica-t (akció) 10e Ft-ért és MD-hoz a Judge Dredd-et 7e Ft-ért. Érd.: Tel.: 06-26-315-859 (20 óra után)**

Eladó: SNES + 1 joy és 1 játék (Doom). Ár: 18500Ft. Érd.: 17 óra után 72/331-294

Eladó Nintendo alapgép 10 kazettával. Tel.: Vázsonyi Dániel 246-6313 (14-19-ig)

Eladó SNES + 2 joy + 9 játék (Pl: MK3, UMK3, Separation Anxiety, Spawn, stb.) Tel.: (06-78)-404-120

Eladó SEGA Saturn + 1 joy + P.Dragon2 + S.F.Alpha + Daytona USA CCE + Bug + Starfighter 3000 + demo CD, csak egyben 55.000 Ft. Érdeklődni: Pintér Zoltán Tel.: 280-80-59 H-P, 10-16-ig

Eladó: Duck Tales 3.000.-Ft, FI-Race 3.000.-Ft, Donkey Kong Land2 - 4.000.-Ft, Street Fighter II. 4.000.-Ft, Top Ranking Tenis 3.000.-Ft, Doktor Mario 3.000.-Ft és egy Game Boy 6.000.-Ft. Tel.: 230-33-53 (este)

**Eladó Sony PSX + 2 joy + 2 demo CD + 1 memory card 43.000Ft-ért + Tomb Raider + Tekken II + Need for Speed + MK Trilogy + Destruction D2 + NBA 97 + Resident Evil 10.000.-/db. Érd.:Móvár, Soproni út 88. Tel.: 96/212-911**

Eladó SEGA MEGA CD II. három játékkal 20.000Ft-ért. Érdeklődni: Nagy Zoltánnál a 222-8820-as telefonszámon 17-20h között

Eladó SNES + pad + 2 játék garanciával. Érdeklődni: 1165 XVI.ker. Dóra tér 9. Kovács Tel.: 403-42-57 (18 óra után)

Óriási kínálat: SNES + 2 joy + UMK3 + FIFA 97. Mindösszе: 30.000Ft. Érdeklődni lehet: 138-93-11

Olcsón eladom PSX játékaimat. Pl: Derby, Tosinden2, Total NBA 96 és még 7 db játék. Érd.: 256-68-02 Csere is érdekel (ker. NHL 97)

Eladó NES alapgép + 2 joy + 3 játék. I.ár: 13000Ft. Érdeklődni: 351-6832 (18 óra után)

Sony PSX programok eladók olcsón régiek-újabbak. Pl.: Rapid Reload, Alien Trilogy. Érdeklődni 15 órától 33/441-385-ös telefonszámon.

## EGYÉB CSERE

MD2-re adok Mortal 3-at + 1500Ft-ot, kérek FIFA 96-ot + Sonic 2 vagy 3-at. Érd.: 0646392-504

## EGYÉB KERES

3 DO-s játékokat adok-veszek-cserélek. Tartozékokat vennék. Tel.: 06-20-279-590 Berkes Gábor

---

# APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

**HIRDETÉSI ÁRAINK:**

**Magánszemélyeknek:** 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

**Közületeknek:** 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

---

# MEGRENDELŐ SZELVÉNY

## ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

**Kedvezményes előfizetési díj:**

| | |
|---|---|
| **negyed évre** | **850,-** |
| **fél évre** | **1650,-** |
| **egy évre** | **3200,-** |

**Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.......................példányban**

**Megrendelő neve:**..........................................................

**Címe:**..........................................................

..........................................................

**Irányítószám:**..........................................................

**Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.**

**Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:**

576 KByte

**COMGAME KFT**

**1389 Budapest, Postafiók 132.**

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!




# KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

**Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!**

# Legújabb akciónk:

**Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!**
**Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2700 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!**
**Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4500 forintért rendelhető!**
**Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!**
**A megjegyzés rovatba írd be:**

**"RÉGI SZÁMOK"!**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 90/2. | 79,- | 91/2. | 79,- | 92/5. | 98,- | 94/4. | 168,- | 95/1. | 218,- | 96/1. | 318,- | 97/1 | 318,- |
| 90/3. | 79,- | 91/3. | 79,- | 92/9. | 98,- | 94/5. | 168,- | 95/2. | 218,- | 96/2. | 318,- | 97/2 | 318,- |
| 90/4. | 79,- | 91/4. | 79,- | 92/10. | 98,- | 94/6. | 168,- | 95/3. | 218,- | 96/3. | 318,- | 97/3 | 318,- |
| 90/5. | 79,- | 91/6. | 79,- | 92/11. | 98,- | 94/7-8. | 336,- | 95/4. | 218,- | 96/4. | 318,- | 97/4 | 318,- |
| 90/6. | 79,- | 91/10. | 98,- | 92/12. | 98,- | 94/10. | 218,- | 95/5. | 218,- | 96/5. | 318,- | 97/5 | 318,- |
| 90/7. | 79,- | | | | | 94/11. | 218,- | 95/6. | 318,- | 96/6. | 318,- | 97/6 | 318,- |
| | | | | | | 94/12. | 218,- | 95/7-8. | 576,- | 96/7-8. | 576,- | | |
| | | | | | | | | 95/9. | 318,- | 96/9. | 318,- | | |
| | | | | | | | | 95/10. | 318,- | 96/10. | 318,- | | |
| | | | | | | | | 95/11. | 318,- | 96/11. | 318,- | | |
| | | | | | | | | 95/12. | 318,- | 96/12. | 318,- | | |

**Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.**

576 KByte

# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

## 1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!
A pirossal jelölt tételek a hátlapon levő szelvény bemutatásával kaphatók akciós áron!

## PC CD ROM

### JÁTÉKOK

| Cím | Ár |
|---|---|
| H/ 11TH HOUR | 4999 |
| H/ 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD | 3999 |
| H/ 1944 ACROS THE RHINE | 3999 |
| 20 GIANT GAMES COLLECTION | 12999 |
| H/ 7TH GUEST | 3999 |
| 100 ARCADE ACTION | 1999 |
| 100 CLASSIC ACTION | 1999 |
| 100 FIGHTING ACTION | 1999 |
| 100 RACING ACTION | 1999 |
| 100 SPORTS ACTION | 1999 |
| 3 KOPONYA A TOLTEC | |
| KINCS TITKA | 9999 |
| ABSOLUTE PINBALL | 9999 |
| ABUSE | 9999 |
| ACE VENTURA | 9999 |
| ADVANCED CIVILIZATION | 4999 |
| ADVENTURES OF BATMAN | |
| & ROBIN | 2999 |
| AFTERLIFE | 4999 |
| AIR WARRIOR II | 11999 |
| H/ AIRBORNE RANGER | 1999 |
| AL UNSER JR. ARCADE RACING | 2999 |
| ALBION | 9999 |
| ALEX DAMPIER PRO HOCKEY | 3999 |
| ALIEN INCIDENT | 3999 |
| ALIEN ODYSSEY | 3999 |
| ALIEN TRILOGY | 10999 |
| ANIMAL | 9999 |
| ARCADE AMERICA | 3999 |
| ARCADE EXPLOSION vol. II | 1999 |
| ARCADE FRUIT MACHINE | 1999 |
| ARCHER MCLEAN POOL | 3999 |
| ARMORED FIST /CLASSIC | 3999 |
| ASSAULT RIGS | 4999 |
| ATF | 11999 |
| ATLANTIS | 11999 |
| AWARD WINNERS 4 | 9999 |
| BACK TO BAGHDAD | HIVJ |
| BANZAI BUG | 9999 |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN | 9999 |
| BATTLE BEAST | 9999 |
| BATTLE CRUISER 3000AD | 11999 |
| BATTLE SHIPS | 5999 |
| H/ BENEATH A STEEL SKY | 3999 |
| BEST 3D GAMES OF 95 | 2999 |
| BEST GAMES OF 95 | 2999 |
| BEST OF ARCADE GAMES | 2999 |
| BEST OF BATTLE GAMES | 2999 |
| BEST OF WINDOWS GAMES | 2999 |
| H/ BIG RED RACING | 3999 |
| BIOFORGE /CLASSIC | 4999 |
| H/ BIRDS OF PREY | 3999 |
| BLACK KNIGHT | 3999 |
| BLAKESTONE | 2999 |
| BLOOD | 11999 |
| BLOD & MAGIC | 10999 |
| BLOODNET | 3999 |
| BLOODWING | 3999 |
| BUG | 9999 |
| BUG TOO | 9999 |
| BUREAU 13 | 3999 |
| BUZZ ALDRIN RACE | 3999 |
| H/ CANNON FODDER 2 | 3999 |
| CAPITALISM PLUS | 12999 |
| CAPTAIN QUASAR | 4999 |
| CAR & DRIVER | 2999 |
| CARMAGEDDON | 11999 |
| CENTRAL INTELIGENCE | 3999 |
| CHAMPIONSHIP | |
| MANAGER 96/97 | 5999 |
| CHAOS CONTROL | 3999 |
| CHRONICLES OF THE SWORD | 4999 |
| CHRONOMASTER | 4999 |
| CITY OF LOST CHILDREN | 12999 |
| H/ CIVIL WAR | 3999 |
| H/ CIVILIZATION | 4999 |
| CIVILIZATION 2 | 11999 |
| CIVILIZATION 2 + | |
| OFFICIAL SCENARIO | 11999 |
| CLANDESTINY | 4999 |
| H/ COLONIZATION | 3999 |
| COLOSSUS CHESS X | 3999 |
| COMANCHE 2 | 4999 |
| COMANCHE 3 | 9999 |
| COMBAT CLASSICS 3 | 4999 |
| COMMAND & CONQUER | 7999 |
| COMMANDER BLOOD | 3999 |
| COMPLETTE ONSIDE SOCCER | 6999 |
| CONQUERROR AD 1086 | 5999 |
| H/ CREATURE SHOCK | 3999 |
| CREATURES | 9999 |
| CRUSADER NO REGRET | 9999 |
| CRUSADER NO REMORSE / | |
| CLASSIC | 4999 |
| CYBERIA | 4999 |
| CYBER MAGE | 9999 |
| CYBER SPEED | 9999 |
| D1000 | 3999 |
| DARKER | 3999 |
| H/ DARK FORCES | 4999 |
| DARK LIGHT CONFLICT | 11999 |
| H/ DAWN PATROL | 2999 |
| H/ DAY OF TENTACLE | 3999 |
| DAYTONA USA | 9999 |
| DEADLINE / ARGENTUM | 4999 |
| DEADLY GAMES | 11999 |
| DEATH RALLY | 9999 |
| DEATHWARE SHAREWARES | 1999 |
| DESERT & JUNGLE STRIKE | 3999 |
| H/ DESTRUCTION DERBY | |
| /ARGENTUM | 4999 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 11999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| DIABLO | 11999 |
| DID S VIRTUAL WORLDS | 4999 |
| DIE HARD TRILOGY | 12999 |
| DISCOVERIES OF DEEP | 6999 |
| DISCWORLD / ARGENTUM | 4999 |
| DISCWORLD II | 10999 |
| DOOM 2 | 4999 |
| DR BRAIN LOST MIND | 6999 |
| DRAGONHEART | 7999 |
| DREAMWEB | 3999 |
| DUKE IT OUT DC | 5999 |
| DUKE NUKEM 3D | 4999 |
| DUKE NUKEM 3D ATOMIC | |
| EDITION | 9999 |
| DUNE | 2999 |
| DUNGEON KEEPER | 11999 |
| DUNGEON MASTER II | 3999 |
| DUST | 3999 |
| EARTH SIEGE | 3999 |
| EARTH SIEGE 2 | 9999 |
| EARTHWORM JIM+ | |
| PITTFAL+GAMEPAD | 9999 |
| H/ ECSTATICA /ARGENTUM | 4999 |
| ECSTATICA II | 11999 |
| EF2000 EVOLUTION | 11999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| EF2000 TACTCOM | 5999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| EIGHT BALL DELUXE | 2999 |
| ERASER TURNABOUT | 11999 |
| EURO 96 | 4999 |
| EVOLUTION - | |
| CIVILIZATION II DATA | 4999 |
| EXHUMED | 11999 |
| EXTRACTORS | 3999 |
| EXTREME CHESS | 10999 |
| EXTREME GAMES | 7999 |
| EXTREME RISE OF TRIAD | 3999 |
| EXTREME VELOCITY | |
| COMPILATION | 11999 |
| -AH64D LONGBOW | |
| -ATF | |
| -EF2000 | |
| EYE OF BEHOLDER 1-3 | 6999 |
| H/ F14 FLEET DEFENDER | |
| & SCENARIO | 3999 |
| H/ F15 STRIKE EAGLE III | 3999 |
| F16 FIGHTING FALCON | HIVJ |
| F22 LIGHTNING II | 9999 |
| F117A | 2999 |
| FA18 HORNET V3.0 | HIVJ |
| FADE TO BLACK | 9999 |
| FAST ATTACK | 9999 |
| FATAL RACING | 5999 |
| H/ FIELDS OF GLORY | 3999 |
| FIFA 96 / CLASSIC | 4999 |
| FIFA 97 | 9999 |
| FIFA SOCCER / CLASSIC | 3999 |
| FIFA SOCCER MANAGER | 11999 |
| H/ FLASHBACK | 3999 |
| H/ FLIGHT UNLIMITED | 4999 |
| FLYING CORPS | 11999 |
| H/ FOOTBALL GLORY | 2999 |
| FOOTBALL LIMITED | 3999 |
| FORK IN THE TALE | 9999 |
| FORMULA 1 / 3DFX | 12999 |
| H/ FORMULA 1 GP | 4999 |
| FORMULA 1 GP 2 | 9999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| FORMULA KARTS | 11999 |
| FRANKENSTEIN | 1999 |
| FREDDY PHARKAS | 3999 |
| FRONT LINES | 4999 |
| H/ FULL THROTTLE | 4999 |
| FUN PACK | 2999 |
| FUN PACK 2 | 2999 |
| FUN PACK 3 | 2999 |
| GEAR HEADS | 4999 |
| GENE WARS | 11999 |
| G-NOME | 11999 |
| H/GRAND PRIX MANAGER | 4999 |
| GRAND PRIX MANAGER 2 C.E. | 12999 |
| GREAT NAVAL BATTLES II | 6999 |
| GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT | 5999 |
| GREMLIN CD3 COMPILATION | 2999 |
| GREMLIN CD5 COMPILATION | 2999 |
| GT RACING | 9999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| GUTS & GARTERS | 9999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| HARVEST OF SOUL / | |
| SHIVERS 2 | 11999 |
| HELLFIRE ZONE | 3999 |
| HELP COMPILATION | 4999 |
| HERETIC SHADOW | |
| OF SERPENT RIDERS | 4999 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC II | 11999 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC II | |
| EXPANSION DISK | HIVJ |
| HEROES OF THE 357TH | 2999 |
| HI OCTANE | 3999 |
| HIND | 9999 |
| HOOK / LEGEND OF KYRANDIA | 4999 |
| HUNTER HUNTED | 6999 |
| HUPIKÉK TÖRPÖK | |
| T.TRANSZPORTÖRP | 6999 |
| IF22 LIGHTNING RAPTOR | HIVJ |
| IM1A2 ABRAMS | 11999 |
| IMPERIUM GALACTICA | 9999 |
| INCA | 4999 |
| INCA COLLECTION | 6999 |
| INDIANAPOLIS 500 | 2999 |
| INDYCAR RACING 2 | 9999 |
| INFERNO | 3999 |
| H/ INTERNATIONAL ATHLETICS | 1999 |
| H/ INTERNATIONAL SOCCER | 1999 |
| H/ INTERNATIONAL TENNIS | 1999 |
| INTERSTATE 76 | 11999 |
| IRON ASSAULT | 3999 |
| IRON HELIX | 3999 |
| ISHAR | 2999 |
| JACK THE RIPPER | 3999 |
| JET FIGHTER III | 9999 |
| H/ JIMMY WHITE SNOOKER | 3999 |
| H/ JOHNNY BAZOOKATONE | 3999 |
| JOURNEYMAN PROJECT | 3999 |
| KID S KIT 4-7 | 9999 |
| KID S KIT 8-12 | 9999 |
| KINGS QUEST VI | 4999 |
| KINGS TABLE | 2999 |
| KKND | 9999 |
| LABYRINTH OF TIME | 4999 |
| H/ LANDS OF LORE | 4999 |
| LAST DINASTY | 3999 |
| LAST EXPRESS | 11999 |
| LAST RITES | 7999 |
| LAURA BOW 2/DAGGER | |
| OF AMON RA | 2999 |
| LEGEND OF KYRANDIA | 3999 |
| H/ /LEGEND OF KYRANDIA 2 | |
| HAND OF FATE | 4999 |
| H/ LEGEND OF KYRANDIA 3 | 3999 |
| LEISURE SUIT LARRY7 | 9999 |
| H/ LEMMINGS 3D /ARGENTUM | 4999 |
| H/ LINKS 386 | 3999 |
| LITTLE BIG ADVENTURE / | |
| CLASSIC | 3999 |
| LOADSTAR | 4999 |
| LODERUNNER | 3999 |
| LOMAX | 9999 |
| LORD OF THE REALMS 2 | 11999 |
| LORDS OF MIDNIGHT | 5999 |
| H/ LOST EDEN | 3999 |
| H/ LOTUS 3 | 1999 |
| MAGIC CARPET DATA | 4999 |
| MAGIC CARPET 2 | 4999 |
| MAGIC THE | |
| GATHERING/ACCLAIM | 10999 |
| MAGIC THE GATHERING/ | |
| MICROPROSE | 11999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| MANIAC SPORTS | 3999 |
| MANIC KARTS | 3999 |
| MASTER OF ORION II | 11999 |
| MAXIMUM ROAD RACE | 3999 |
| MEGA MAN X 3 | 11999 |
| MEGA PAK 6 | 9999 |
| MEGA PAK 7 | 9999 |
| MEGARACE 2 | HIVJ |
| MICROCOSM | 4999 |
| H/ MONKEY ISLAND 1&2 | 4999 |
| MONOPOLY | 5999 |
| MORTAL COIL | 3999 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 4999 |
| MOTO RACER | 12999 |
| MUPPETS INSIDE | 7999 |
| MUPPETS TREASURE ISLAND | 9999 |
| NASCAR 2 | 10999 |
| NASCAR | 3999 |
| NASCAR + TRACK PACK | 3999 |
| NASCAR TRACK PACK | 4999 |
| NATO FIGHTERS | 5999 |
| H/ NAVY STRIKE | 4999 |
| NBA LIVE 97 | 9999 |
| NEED FOR SPEED 2 | 12999 |
| NEED FOR SPEED SPECIAL | |
| EDITION | 4999 |
| NHL 96 /CLASSIC | 3999 |
| NHL 97 | 9999 |
| H/ NIGEL MANSELL | |
| WORLD CHAMPION | 1999 |
| NINE | 11999 |
| NO RESPECT | 9999 |
| NOCTROPOLIS | 3999 |
| NOMAD | 2999 |
| OFFENSIVE | 7999 |
| OLYMPIC GAMES | 3999 |
| OLYMPIC SOCCER 96 | 3999 |
| H/ OVERLORD | 3999 |
| PANDEMONIUM | 11999 |
| PANDORA DIRECTIVE | 11999 |
| PANZER DRAGOON | 11999 |
| PATRICIAN | 3999 |
| PBA BOWLING | 3999 |
| H/ PINBALL 2000 | 2999 |
| PINBALL CONSTRUCTION KIT | 9999 |
| H/ PIRATES GOLD | 3999 |
| PIZZA TYCOON | 4999 |
| PLAYER MANAGER 2 | 7999 |
| POLICE QUEST 1-5 | 9999 |
| POWER CORRUPPTION & LIES | 6999 |
| POWER DRIVE | 6999 |
| POWER F1 | 9999 |
| PRINT ARTIST | 3999 |
| PRISONER OF ICE | 9999 |
| PRIVATEER 2 / DARKENING | 12999 |
| PRO PINBALL - THE WEB | 7999 |
| PRO PINBALL - TIMESHOCK | 9999 |
| H/ PUSH OVER | 1999 |
| PYROTECHNICA | 3999 |
| Q.A.D. | 9999 |
| QUAKE | 9999 |
| QUAKE MISSION PACK 2 | 5999 |
| RAILROAD TYCOON | 4999 |
| H/ RAILROAD TYCOON DELUXE | 3999 |
| RALLY CHAMPIONSHIPS / FLAIR | 2999 |
| RAMA | 9999 |
| RAPTOR | 2999 |
| RAYMAN | 5999 |
| H/ REBEL ASSAULT | 4999 |
| REBEL ASSAULT 2 | 11999 |
| REDNECK RAMPAGE | 11999 |
| REPÜLŐ KASTÉLY | 7499 |
| RETRIBUTION | 3999 |
| RETURN FIRE | 4999 |
| H/ RIDDLE OF MASTER LU | 9999 |
| H/ RISE OF TRIAD | 3999 |
| RISE & RULE OF ANCIENT | |
| EMPIRES | 5999 |
| RISE OF ROBOTS | 7999 |
| RISK | 5999 |
| ROAD RASH | 9999 |
| ROAD WARRIORS | 2999 |
| ROLLING STONES - | |
| VODOO LONGUE | 3999 |
| SAGA OF ACES COLLECTION | 9999 |
| H/ SAM & MAX HIT THE ROAD | 3999 |
| SCARAB | 12999 |
| SCORCHER | 11999 |
| H/ SCREAMER | 4999 |
| SCREAMER 2 | 9999 |
| SEA LEGENDS | 9999 |
| SEAL TEAM | 1999 |
| SEGA RALLY CHAMPIONSHIP | 11999 |
| SENSIBLE GOLF | 3999 |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 5999 |
| SETTLERS 2 MISSION DISK | 4999 |
| SETTLERS 2 | 9999 |
| SETTLERS 2+ARCHIMEDIAN | |
| DYNASTY | 9999 |
| SHADOW CASTER | 3999 |
| SHANNARA | 3999 |
| H/SHERLOCK HOLMES | |
| LOST FILES | 3999 |
| SHIVERS | 3999 |
| SHOCK WAVE ASSAULT | 3999 |
| SHRAK | HIVJ |
| SILENT STEEL | 4999 |
| SILENT THUNDER | 9999 |
| SILVERLOAD | 3999 |
| H/ SIM CITY | 4999 |
| SIM GOLF | 11999 |
| SIM PARK | 9999 |
| H/ SLEEPWALKER | 1999 |
| SLIPSTREAM 5000 | 3999 |
| SONIC & KNUCKLES | 9999 |
| SPACE HULK 2 /VOTBA / | |
| CLASSIC | 4999 |
| SPACE QUEST VI | 9999 |
| SPEEDSTER | 9999 |
| SPEVCTRE VR | 6999 |
| SPEED HASTE | 4999 |
| SPELLCASTING PARTY PAK | 3999 |
| SPQR | 11999 |
| SPUD | 9999 |
| STAR BALL | 3999 |
| STAR COMMAND | 11999 |
| STAR CRUSADER | 3999 |
| STAR GENERAL | 11999 |
| STARLORD | 3999 |
| STAR TREK FINAL UNITY | 4999 |
| STAR TREK GENERATIONS | 12999 |
| STEEL PANTHERS II | 9999 |
| H/ STREET FIGHTER 2 | 3999 |
| STRIFE | 10999 |
| STRIKE COMMANDER | 3999 |
| STORM | 9999 |
| SU 27 MISSIN DISK | 4999 |
| SUBWAR 2050 & SCENARIO | 4999 |
| H/ SUPER CARS INTERNATIONAL | 2999 |
| SUPER KARTS | 4999 |
| SUPER SKI PRO | 6999 |
| SUPER STREET FIGHTER II | 9999 |
| SYNDICATE PLUS /CLASSIC | 3999 |
| SYNDICATE WARS | 4999 |
| SYNERGIST | 5999 |
| SYSTEM SHOCK | 7999 |
| TEMPTATION COLLECTION | 8999 |
| TEN PIN ALEY | 9999 |
| TERMINAL VELOCITY | 3999 |
| TESTDRIVE OFF ROAD | 12999 |
| H/ TFX | 3999 |
| THEME HOSPITAL | 12999 |
| THEME PARK / CLASSIC | 4999 |
| THEXDER | 3999 |
| THIS MEANS WAR | 9999 |
| THOMAS TANK ENGINE | 3999 |
| H/ THUNDER HAWK 2 | 3999 |
| THUNDER HAWK 2 | 7999 |
| H/ TIE FIGHTER COLLECTOR CD | 4999 |
| TIGERSHARK | 11999 |
| H/ TILT | 3999 |
| TIME COMMANDO | 11999 |
| TIME GATE | 5999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| TITANIC ADVENTURE OUT | |
| OF TIME | 9999 |
| TOMB RAIDER | 9999 |
| TONKA CONSTRUCTION | HIVJ |
| TOP 100 WINDOWS vol. III | 1999 |
| H/ TOP GUN | 4999 |
| TOUCHE ADV. OF 5TH | |
| MUSKETEER | 9999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| TRACK ATTACK | 3999 |
| H/ TRANSPORT TYCOON | 4999 |
| TUNELAND | HIVJ |
| TUNNEL B1 | 9999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| UEFA CHAMPIONS LEAGUE | 9999 |
| H/ UFO ENEMY UNKNOWN | 3999 |
| ULTIMA 8 /PAGAN /CLASSIC | 4999 |
| ULTIMATE DOOM | 4999 |
| ULTIMATE FAMILY COLLECTION | 11999 |
| ULTIMATE SOCCER | |
| ENCYCLOPEDIA | 4999 |
| UNIVERSE | 4999 |
| US MARINE FIGHTERS | 5999 |
| US NAVY FIGHTERS /CLASSIC | 4999 |
| VIKING CONQUEST | 7999 |
| VIRTUA COP | 11999 |
| VIRTUA FIGHTER | 9999 |
| VIRTUAL KARTS | 3999 |
| VIRTUAL SNOOKER | 9999 |
| VODOO KID | HIVJ |
| VOLFIED & PIPE MANIA | 1999 |
| WAR COLLEGE | 9999 |
| WAR COMMAND EXPLOSION | 1999 |
| WARCRAFT | 3999 |
| WARCRAFT II DELUXE | 13999 |
| WARHAMMER | 9999 |
| WARPLANES | 7999 |
| WE ALL NEED EXTRA | |
| SPEED /NFS DATA | 5999 |
| WERERWOLF | 4999 |
| WETLANDS | 6999 |
| WHERE IS WALLY | 3999 |
| WHITE LINE COLLECTION | 8999 |
| H/ WING COMMANDER | 2999 |
| WING COMMANDER III | 4999 |
| WING COMMANDER IV | 9999 |
| MAGYAR LEIRÁSSAL | |
| H/ WIPEOUT /ARGENTUM | 4999 |
| H/ WITCHAVEN | 3999 |
| WITCHAWEN II | 3999 |
| WIZARDRY GOLD | 11999 |
| H/ WIZKID | 1999 |
| WOLF | 3999 |
| WORLD RALLY FEVER | 6999 |
| XANTH | 3999 |
| X COM APOCALYPSE | 12999 |
| H/ X COM TERROR FROM DEEP | 3999 |
| X COM UNKNOWN | |
| TERROR UFO 1+2 | 9999 |
| X MILES RALLY CHAMP. ADD ON | 4999 |
| H/ X WING COLLECTOR CD | 4999 |
| X WING VS TIE FIGHTER | 12999 |
| YODA STORIES | 6999 |
| Z | HIVJ |
| ZEPPELIN | 3999 |
| ZONE RAIDERS | 3999 |
| ZOOL | 1999 |
| ZOOL 2 | 3999 |

### 1+5 JÁTÉK

| Cím | Ár |
|---|---|
| BLADE WARRIOR | 1999 |
| BLUES BROTHERS | 1999 |
| BOMBUZAL | 1999 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 1999 |
| INT.ATHLETICS | 1999 |
| PREDATOR 2 | 1999 |

### 1+50 JÁTÉK

| Cím | Ár |
|---|---|
| F15 STRIKE EAGLE | 3999 |
| F19 STEALTH FIGHTER | 3999 |
| GUNSHIP | 3999 |
| KNIGHTS OF SKY | 3999 |
| M1 TANK PLATOON | 3999 |
| SPECIAL FORCES | 3999 |
| SUPER TETRIS | 3999 |

## PC 3.5" LEMEZES

### JÁTÉKOK

| Cím | Ár |
|---|---|
| ALADDIN | 4999 |
| BATTLE ISLE DATA | 3999 |
| BREAKTHRU | 3999 |
| COMANCHE | 7999 |
| COMANCHE MISSION DISK 1 | 2999 |
| DAEMONSGATE | 3999 |
| DARKER | 6999 |
| DESERT STRIKE | 3999 |
| DREAMWEB | 2999 |
| EL FISH | 3999 |
| F14 FLEET DEFENDER SCENARIO | 3999 |
| FLIGHT SIMULATOR TOOOL KIT | 2999 |
| FREE DC | 4499 |
| GUILTY | 3999 |
| GUNSHIP 2000 | 4999 |
| IMPERIAL PURSUIT/ | |
| X WING DATA | 4999 |
| INFERNO | 5999 |
| INHERIT THE EARTH | 4999 |
| JAGGED ALIANCE | 6999 |
| JUNGLE BOOK | 4999 |
| LEGEND OF KYRANDIA 2 | |
| HAND OF FATE | 3999 |
| LION KING | 4999 |
| MIDWINTER | 2499 |
| MIDWINTER II | 2499 |
| PARAGLIDING | 2999 |
| PATRICIAN | 4999 |
| PATRIOT | 4999 |
| PEPPER S ADVENTURE | 2999 |
| PINBALL DREAMS 2 | 3999 |
| PIZZA TYCOON | 4999 |
| PRIVATEER SPEECH PACK | 2999 |
| PYROTECHNICA | 3499 |
| QUEST FOR GLORY II | 2999 |
| RAILROAD TYCOON DELUXE | 2999 |
| RETURN OF THE PHANTOM | 5999 |
| REX NEBULAR | 4999 |
| RINGWORLD | 3999 |
| SPECTRE VR | 5999 |
| STARLORD | 3999 |
| SYSTEM SHOCK | 6999 |
| TRANSPORT TYCOON | |
| WORLD EDITOR | 3999 |
| ULTIMA VII PART II | 2999 |
| ZEPPELIN | 3999 |

## MICROSOFT HOME PROGRAMOK

### JÁTÉKOK

| Cím | Ár |
|---|---|
| 3D MOVIE MAKER | 9999 |
| BEYOND THE LIMIT | 7999 |
| ENCARTA 97 ENCYCLOPEDIA | 11999 |
| ENCARTA 97 WORLD ATLAS | 11999 |
| FLIGHT SIMULATOR 6.0 | 12999 |
| GEX | 9999 |
| GOOSEBUMPS | 9999 |
| MICROSOFT GOLF | 9999 |
| MUSIC CENTRAL | 9999 |
| NEVERHOOD | 11999 |

## VISZONTELADÓK FIGYELEM!

**1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat.**

**Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):**

1. **Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).**
2. **Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.**
3. **Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.**

# 576 KByte shop

## ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!





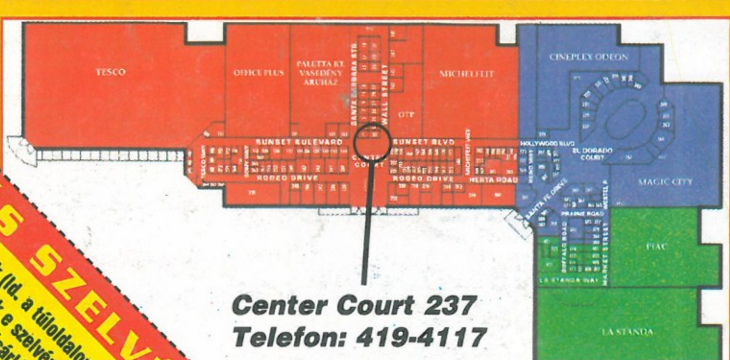



**1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**
**TEL.: 112-6415**
**FIGYELEM! BOLTUNK TELEFONSZÁMA 1997. SZEPTEMBER 5-TŐL MEGVÁLTOZIK.**
**AZ ÚJ SZÁM: 35-90-576**



**Új boltunk nyílt a Pólus Centerben!**




**Center Court 237**
**Telefon: 419-4117**

**AKCIÓS SZELVÉNY**

PC CD-ROM akciónk (ld. a túloldalon a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel.

Akciónk '97 szeptember 15-ig érvényes!